GAME MASTER UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · X-BOX · GC

SIMS 2

- SIMS 2: ÉJSZAKÁK
- SIMS 2: EGYETEM
- SIMS 2

> 100%-OS RÉSZLETES GUIDE-OK
> RÉSZLETES STRATÉGIAI TIPPEK
> A SZTORIMÓD KIFEJTÉSE
> CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
> TÁBLÁZATOK, ADATOK, KIMUTATÁSOK
> AZ ANGOL ÉS MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKOKHOZ IS HASZNÁLHATÓ!

SIMS 2

© 2006 Game Press Kft. Összes jog fenntartva. A kiadvány részeinek vagy egészének reprodukciója, átalakítása más formátummá - beleértve az elektronikus és mechanikus másolatkészítést -, bármilyen információs rendszerben való archiválása és tárolása, és az Interneten való bármilyen formátumban való közlése kizárólag a kiadó írásos engedélyével lehetséges.

A kiadvány a Game Press Kft. teljesen független terméke, semmilyen kapcsolatban nem áll a The Sims 2 fejlesztőivel és kiadójával. A The Sims 2, a The Sims 2: University (Egyetem), a The Sims 2: Nightlife (Éjszakák) nevek, logók, és az ezekhez kapcsolódó bejegyzett védjegyek és részek az Electronic Arts tulajdonát képezik.

A kiadványban használt hivatalos szoftver borítóképek bemutató jelleggel kerültek be a kiadványba.

ISBN 963-218-163-8

Kiadó: Game Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Szerkesztő: Páncél Róbert
Borítóterv: Berényi Zoltán

Montírozás és nyomás: Arrabona Print

Bevezetés 6
Egy kis történelem: a Sims és szülőatyja, Will Wright 6
Lényeges különbségek a Sims és a Sim2 között 7

I. The Sims 2 8
I.1. A játék alapelve 8
I.2. A játék indítása 8
I.3. Új sim létrehozása 8
I.3.1. A külső formálása 8
I.3.2. Személyiségjegyek 8
I.3.3. Asztrológia 11
I.3.4. Az életcél (aspiráció) 12
I.3.5. Egy kis elemzés: a jellemvonások és aspiráció karriervonzatai 14
I.3.6. Családi kapcsolatok kialakítása 14
I.3.7. Utód létrehozása genetikával 15
I.4. Kezelőfelület és kezelés 16
I.5. A szimuláció 17
I.5.1. Az életcél részleteiben, vágyak és félelmek, jutalmak 17
I.5.2. Szükségletek 20
I.5.3. Jártasságok 25
I.5.4. A személyiség megváltoztatása 27
I.5.5. Testalkat 28
I.5.6. Érdeklődési kör 28
I.5.7. Emlékek 29
I.6. Munkás hétköznapok 30
I.6.1. Esélykártyák 31
I.6.2. Felnőtt állások 31
I.6.3. Tinédzser / nyugdíjas állások 33
I.6.4. Otthon végezhető munkák 35
I.6.5. Karrierjutalmak 36
I.7. Szocializáció és kapcsolatok 37
I.7.1. A szociális interakciók 39
I.7.2. Ismerkedés és kapcsolattartás 42
I.7.3. Vendéglátás 43
I.7.4. Rajongás és szerelem 43
I.7.5. Tiniszerelem: egy komoly kapcsolat 43
I.7.6. Eljegyzés 44
I.7.7. Házasság és élettársi viszony létesítése 44
I.7.8. Összeköltözés 44
I.7.9. Szétköltözés („csendes válás") 44
I.7.10. Megcsalás, féltékenység 45
I.8. Családi élet – születéstől a halálig 45
I.8.1. Szex és gyereknemzés 45
I.8.2. Örökbefogadás 46
I.8.3. Legényanya 46
I.8.4. Terhesség és szülés 46
I.8.5. Csecsemőkor 46
I.8.6. A totyogó és tanítása 47
I.8.7. Gyerekkor és iskola 48
I.8.8. Kamaszkor 50
I.8.9. A felnőttkor 51
I.8.10. Nyugdíj, öregkor 51
I.8.11. Az öregkori, természetes halál 52
I.8.12. Nem természetes halálokok 52
I.8.13. Szellemek, avagy élet a halál után 53
I.8.14. Könyörgés a kaszáshoz 52
I.9. Közösségi élet 54
I.9.1. Ismerős ismeretlenek (avagy az NPC-k) 54
I.9.2. Egy jól sikerült parti receptje 55
I.9.3. A közösségi helyek 56
I.10. A sztorimód 60
I.10.1. Pleasantview / Szépkellemes 60
I.10.2. Strangetown / Odaát 62
I.10.3. Veronaville / Veronaváros 63
I.11. Házépítési ABC 64
I.11.1. A telek és az első kapavágások 65
I.11.2. A kezelőfelület 65
I.11.3. Terepmunkák 65
I.11.4. Alapozás 66
I.11.5. Lépcsők és létrafokok 66
I.11.6. Falak és szobák 66
I.11.7. Tetők 66
I.11.8. Nyílászárók 67
I.11.9. A padlók és a falak burkolása 67
I.11.10. Kertépítés 67
I.11.11. Egyebek: medence, kandalló, oszlopok és kerítés 68
I.12. Tárgyak; a katalógus és a vásárlás 68
I.13. Sims, kreatívoknak 72
I.13.1. A letöltött holmik kezelése – mit hová tegyek? 72
I.13.2. Simek és elemek létrehozása – a Body Shop alkalmazás 75
I.13.3. Saját szomszédságok 76
I.13.3. Házépítés: tippek és trükkök 77
I.13.4. Saját sztorik 78
I.13.5. Filmforgatás 79

II. The Sims 2: Egyetem [University] 80
II.1. A csomag újdonságai 80
II.2. Pár szó a telepítésről 80
II.3. Az első indítás 80
II.4. A három alapvető változás 81
II.4.1. Háztartások létrehozása és összekapcsolása 81
II.4.2. Az aspiráció teteje: az életcél 81
II.4.3. A befolyásrendszer 82
II.5. Az új generáció 84
II.5.1. Felkészülés az egyetemi évekre 84
II.5.2. Az ösztöndíjrendszer 85
II.5.3. A kamaszkor végnapjai, jelentkezés az egyetemre 87
II.6. Az egyetemi évek 87
II.6.1. Szálláslehetőségek 87
II.6.1.1. Beköltözés: magánházak kontra kollégium 87
II.6.1.2. A kollégiumi élet 88
II.6.1.3. Speciális lehetőségek: a görögbetűs házak 89
II.6.1.4. Speciális lehetőségek: a Titkos Társaság 90
II.6.2. Az egyetemi élet elmélete 90
II.6.3. Az egyetemi élet a gyakorlatban 93
II.6.4. Pénzkereseti lehetőségek az alma materben 94
II.6.5. Az új NPC-k 95
II.6.6. Bulik: sport- és tógaparti 95
II.6.6. A diplomaosztás, az egyetemi évek lezárása 96
II.7. A diplomás felnőttek élete: új távlatok a karrierekben 96
II.7.1. A diploma és a kitüntetések előnyei az álláskeresésben 96
II.7.2. Az új, diplomás szakmák 97
II.7.3. Az új karrierjutalmak 97
II.8. A szocializálás új lehetőségei 99
II.9. A három főiskolai szomszédság áttekintése 100
II.10. Az Egyetem csomag új tárgyai és az új életcéljutalmak 102
II.10.1. A mindennapi élet eszközei 102
II.10.2. A közösségi helyek új tárgyai 103
II.10.3. Személyes használati tárgyak 104
II.10.4. Az életcéljutalmak 104
II.11. Egyetem, kreatívoknak 104
II.11.1. Az új építési lehetőségek 104
II.11.2. Új egyetemváros létrehozása 104

III. THE SIMS 2: ÉJSZAKÁK [NIGHTLIFE] 108
III.1. A csomag újdonságai 108
III.2. Pár szó a telepítésről 109
III.3. Az első indítás és a szórakozónegyed 109
III.3.1. Köztemetők 109
III.3.2. A készen kapott Belváros áttekintése 110
III.4. A sim-készítés nóvumai, az új életcélok 111
III.5. A simek egymásra találnak 111
III.5.1. A vonzódás 112
III.5.2. Érzékeny pontok: a kémia 115
III.6. Ismerkedés, felsőfokon 115
III.6.1. Randevúk 116
III.6.2. Csoportos kiruccanások 118
III.6.3. Az éttermek világa: játék a játékban 120
III.6.3.1. Érkezés és ültetés 120
III.6.3.2. Rendelés 120
III.6.3.3. Szocializálás étkezés alatt 121
III.6.3.4. Asztalbontás és fizetés (vagy sem) 122
III.7. A kapcsolatrendszer új szintjei 122
III.7.1. Haragszomrád 122
III.7.2. Rivalizálás 124
III.7.3. Alkalmi barátok 124
III.8. A szocializálás újdonságai 124
III.8.1. Az új NPC-k 125
III.8.2. Az új szociális interakciók 126
III.9. Vámpír 1x1 127
III.10. Az új tárgyak, életcéljutalmak, és az eszköztár 128
III.10.1. Az eszköztár, vagyis a személyes készlet 128
III.10.2. A vásárlási katalógus újdonságai 129
III.10.3. Az új aspirációs jutalmak 133
III.10.4. Fogyóeszközök személyes használatra 133
III.11. Éjszakák, kreatívoknak 133
III.11.1. Az építési menü újdonságai 133
III.11.2. Új szórakozónegyed létrehozása 134

IV. The Sims 2 – a konzolos verzió 136
IV.1. A játék indítása 136
IV.2. CAS, avagy készíts egy simet 136
IV.2.1. Body [Test] 137
IV.2.2. Fashion [Módi] 137
IV.2.3. Aspiration [Életcél] 137
IV.2.4. Personality [Személyiség] 139
IV.2.5. Name [Név] 142
IV.2.6. A szálak elvarrása 142
IV.3. A szimuláció 142
IV.3.1. Szükségletek 142
IV.3.2. Jártasságok 145
IV.3.3. Érdeklődési kör 147
IV.3.4. Emlékek 147
IV.4. A mindennapi élet egyéb fontos területei 148
IV.4.1. A főzés új dimenziói 148
IV.4.1.1. A hűtőszekrény 148
IV.4.1.2. Az alapanyagok 149
IV.4.1.3. Az attribútumok, speciális hatású ételek 149
IV.4.1.4. Az étel elkészítése: a „tálca" összeállítása 150
IV.4.1.5. Az étel elkészítése: előkészítés és főzés; az elmélet 151
IV.4.1.6. Az étel elkészítése: előkészítés és főzés; a gyakorlat 151
IV.4.2. Karrierek, avagy a munkás hétköznapok 152
IV.4.3. Otthon végezhető munkák 153
IV.4.4. Halál, és ami utána jön 153
IV.5. Szocializáció és kapcsolatok 155
IV.5.1. Ismerkedés és kapcsolattartás 155
IV.5.2. Kapcsolati szintek 155
IV.5.3. Az interakciók szintek szerint 157
IV.5.4. Társas élet: lakó- és házastársak 159
IV.5.5. Vendéglátás 160
IV.5.6. Házibuli 160
IV.5.7. Ismeretlen ismerősök: NPC-k a simek szolgálatában 161
IV.6. A szimuláció gyakorlati oldala 161
IV.6.1. Kezelőfelület, beállítások 162
IV.6.2. Az irányítás 162
IV.6.3. Szezám, tárulj! (A lezárt cuccok elérése) 162
IV.6.3.1. A karaktertervezés rejtett cuccai 163
IV.6.3.2. A szakácskönyv titkai 163
IV.6.3.3. A vásárlási katalógus extrái 163
IV.6.4. A katalógus: a fontosabb tárgyakról 163
IV.6.5. Az építkezés 169
IV.7. A sztorimód 170
IV.7.1. Rockwell Acres 170
IV.7.2. Shoreline Trails 171
IV.7.3. Cliffside Retreat 171
IV.7.4. H.M.S. Amore 172
IV.7.5. Sunset Canyon 173
IV.7.6. Tranquility Falls 174
IV.7.7. Alien Crash Site 175
IV.7.8. Biodome 176
Közbevetés 178
IV.7.9. Mesa Gallery (1. jutalompálya) 178
IV.7.10. The Orbit Room (2. jutalompálya) 178
IV.7.11. Jugen House (3. jutalompálya) 179
IV.7.12. Andromeda Arms (4. jutalompálya) 179

V. MELLÉKLETEK: KÓDOK 180
TÁBLÁZATOK 186

AZ ELŐZMÉNYEK

Bevezetés

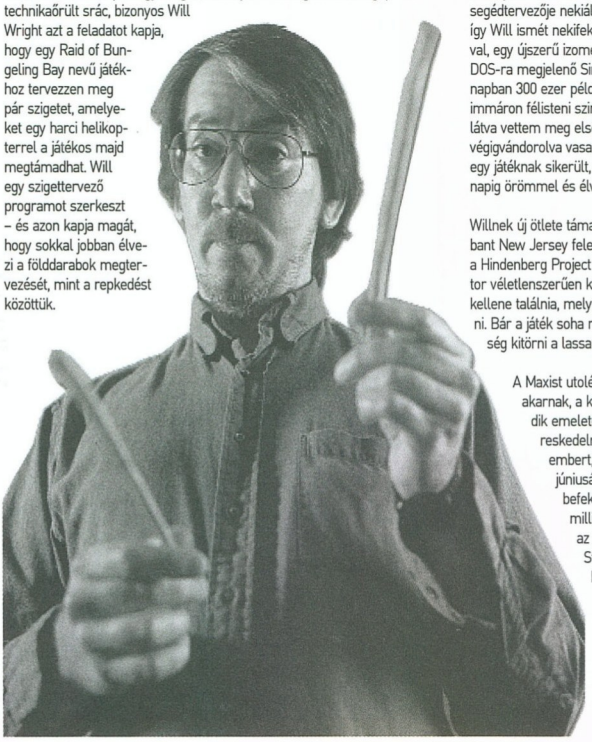
Könyvünkben igyekeztünk egy alapos, az összes részletre kiterjedő leírást nyújtani minden idők egyik legösszetettebb és – e könyv szerzője számára mindenképp - legélvezetesebb játékához, mégpedig játékos szemszögből. Ez azt jelenti, hogy minden olyan aspektusra rávilágítunk, mely a játék élvezetéhez, előrelendítéséhez, tehát magához „a" játékhoz szükséges, és olyan táblázatokkal segítve azt, melyek könnyen, gyorsan és jól használhatóak. Mindenkinek érdemes végigolvasni a könyvet, még azoknak is, akik már ismerik valamennyire a TS2-t, mert biztos ők is találnak újdonságokat a leírásban, aztán megismerve a játékmechanizmust, az alapelveket, már könnyebben elboldogulnak a mindennapi játék során, melyhez a további segítséget az említett táblázatok jelenthetik.

A könyv négy nagy területtel foglalkozik: a PC-s vonallal, mely jelenleg a TS2 alapjátékot és a két kiegészítő lemezt – Egyetem [University], és Éjszakák [Night Life] – tartalmazza, és az ettől jelentősen eltérő konzolos változatokkal, kitérve mindegyik játékplatform egyedi megoldásaira is. Terveink szerint amint elkészülnek az újabb kiegészítők, jelentkezünk majd egy pótkötettel, melyben megtárgyaljuk azokat is.

A leírást a hivatalos, az Ecobit által forgalmazott magyar nyelvű lemezek alapján készítettem. Mivel gondolom, sokan ezt fogják megvásárolni (az angol nyelvű TS2-őt a forgalmazó díjmentesen kicseréli), az itt alkalmazott (sajnos sok esetben nem a leghelyesebb) magyar megfelelőket tüntetem fel a leírásban, mint elsődleges megnevezés, de mindenhol megadom az eredeti, angol nyelvű kifejezést is, szögletes zárójelben.

Egy kis történelem: a Sims és szülőatyja, Will Wright

A '80-as évek közepén egy magas, sovány, szemüveges számítógép- és technikaőrült srác, bizonyos Will Wright azt a feladatot kapja, hogy egy Raid of Bungeling Bay nevű játékhoz tervezzen meg pár szigetet, amelyeket egy harci helikopterrel a játékos majd megtámadhat. Will egy szigettervező programot szerkeszt – és azon kapja magát, hogy sokkal jobban élvezi a földdarabok megtervezését, mint a repkedést közöttük.



▲ WILL WRIGHT

Akkoriban jelenik meg a MIT professzorának, Jay Forresternek munkája a modern városrtervezésről. Will fejében megfogalmazódik egy ötlet: nekiáll egy olyan játék írásának, melyben a játékosnak egy várost kell megterveznie, amely valós szimuláció alapján életre kel. Egy évnyi hegesztés után összeáll az anyag – de nincs kiadó, aki hajlandó lenne foglalkozni vele, még az új ötletekre egyébként nyitott Broderbund sem. Biztos bukásnak veszik, hiszen ez inkább olyan, mint egy babaház: semmi moziszerű sztori és csattanó a végén, csak építkezés, míg meg nem unod – kinek kell ez? 1997-ben egy pizzabulin Will találkozik egy Jeff Braun nevű sráccal, akinek viszont megtetszik az ötlet, és ott, két szelet pizza között elhatározzák, hogy a gondozására céget alapítanak, Maxis néven.

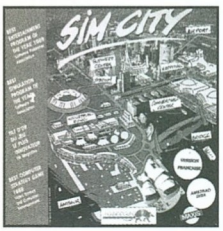
1989-ben a Maxis és a Broderbund kiadási szerződést ír alá, és megjelenik a játék SimCity néven. Először teljes érdektelenség és értetlenség fogadja, ám épp valósághű szimulációs jellege miatt felfigyel rá pár komoly ember, és megjelenik egy teljes oldalas elemző és méltató cikk a Time magazinban, mely példátlan mind a lap, mind a PC-s játékok történetében. Mintha bomba robbanna - az emberek felfedezik a játékot, és beindul a szekér. És felfedezi a szakma is: egy fiatal játéktervezőt, Sid Meiert teljesen meglepi a siker, hiszen minden trendet és szakmai elvet meghazudtol, hogy a játékosok mennyire élvezik a nyitott végű, nem kombinatív, és inkább építő, mint romboló jellegű játékmenetet. Mindez alapjaiban változtatja meg a játékipart – Sid Meiert pedig új játékok készítésére sarkallja, megszületik előbb a Railroad Tycoon, majd a Civilization.

Játékosok és szakmabeliek lesik ettől kezdve a Maxis minden rezdülését. Will egy másik népszerű mű, James Lovelock Gaia-elmélete alapján ír egy evolúciós szimulátort SimEarth, majd egy kolóniaszimet SimAnt néven. A két játék siker, de mindenki az új SimCityre vár. Fred Haslem, a SimEarth segédtervezője nekiáll a munkának, de elég borzalmas eredmény születik, így Will ismét nekifekszik, és teljesen nulláról indulva új motort ír új grafikával, egy újszerű izometrikus nézőpontot használva. Az 1994 januárjában DOS-ra megjelenő SimCity 2000 ismét játéktörténelmet ír, az első négy hónapban 300 ezer példányban kel el, ami addig példátlan eredmény. Wright immáron félisteni szintre emelkedik... (Hadd személyeskedjek: ezt a játékot látva vettem meg első PC-met, és mind a mai napig fenn van a gépemen, végigvándorolva vasakon és merevlemezeken; ez a bravúr rajta kívül még egy játéknak sikerült, és ez a Trasport Tycoon Deluxe – mindkettővel a mai napig örömmel és élvezettel játszok.)

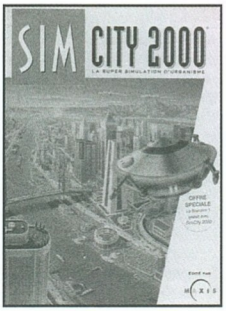
Willnek új ötlete támad. A II. Világháború idején a Hindenberg léghajó felrobbant New Jersey felett. Tíz fő elmélet is született a tragédia kiváltó okáról – a Hindenberg Project nevű kalandjáték és repülőszimulátor elegyben a motor véletlenszerűen kiválasztana e tényezőkből egyet, a játékosnak pedig ki kellene találnia, melyik játszik be éppen, és hogy lehetne ezt megakadályozni. Bár a játék soha nem készül el, a fejlesztőcég úgy látja, hogy van lehetőség kitörni a lassan köréjük épülő aranyskatulyából...

A Maxist utoléri a sikeres játékkészítők réme: a befektetők pénz akarnak, a kis csapat egy kaliforniai, Walnut Creek-i irodaház hatodik emeletére költözik, és felveszik a Disney Software korábbi kereskedelmi igazgatóját, Sam Poole-t, egy remek pénzügyi szakembert, aki persze semmit nem tud a játékfejlesztésről. 1995 júniusában 35 milliós induló csomaggal a Maxis megjelenik a befektetői piacon; a SimCity 2000 és az Urban Renewal Kit 6 milliós nettó bevétele jó ajánlólevél, hiszen pont hatszorosa az egy évvel azelőtti eredménynek. És miközben a Wall Street ott dörömböl irodájuk előtt, Will és Jeff komoly kétségek közt vívódik – ők tudják, az SC sikere nem lesz örökös, és ha nem lépnek, cégük pillanatok alatt örökre eltűnik a süllyesztőben.

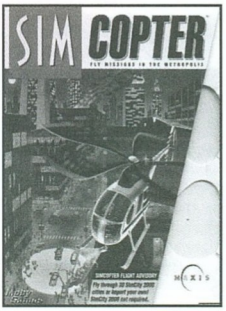
Will kitalál egy játékot, melyben egy Schwitzer 300-as helikopterrel lehet repkedni a SimCityben felépített városban. Az ötlet jó, ám ekkor a saját pénzéért aggódó menedzsment ultimátumot nyújt át a fej-



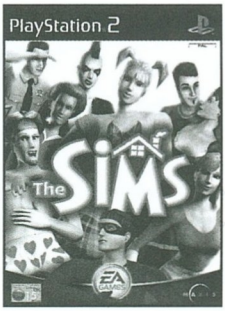
1989



1995



1996



2000

lesztőknek: 1996 végére 4 új játékot kell leszállítani! Bár lehetetlen a kérés, a csapat összedobja az anyagot: SimTunes, SimCopter, SimPark, Full Tilt Pinball. A kapkodás a játéktörténelem legelképesztőbb és talán leghíresebb „bug"-ját szüli: egy homoszexuális programozó úgy találta, hogy a SimCopterben túl sok figyelem irányul a női karakterekre, ezért izmos, fürdőgatyás srácokat épített be, amelyek nagy ritkán felbukkannak és megcsókolják egymást. Sajnos véletlenszám-generátora nem jól működött, így egyetlen melegpartivá vált a játék, az utcákon rohangáló és csókolózó Chippendale-fiúkkal. A programozót kirúgták, de a presztízsveszteség maradt, és persze a túl korán kiadott játékok sem arattak akkora sikert. És a lejtőn nehéz megállni...

A játékiparban ismert a „srapneleffektus": dobj piacra egy csomó, eltérő stílusú játékot, valamelyik csak eltalálja a célközönséget, és meghozza a sikert. A Maxis megvesz egy névtelen texasi csapatot, a Cinematronicsot, hogy játékokat fejlesszen számára: egy Cruicible nevű Diablo-klónt, egy Crystall Skull című FMV („mozis") játékot a Miami Vice-sztár Edward James Olmos főszereplésével, egy gyerekjátékot, melyben egy Marty nevű egér keresi a sajtját, és egy sportjátékot. 1997 márciusában a pénzügyi jelentés már 2 milliós veszteségről számol be, és most már mindenki arról beszél: csak egy új SimCity jelenthet kiutat. A SimCoptert a rajongók kedvelték (persze némi foltozás után), mivel városukat 3D-ben láthatták viszont, így kézenfekvő az ötlet az új dimenzióba lépésre. Egy gond van csak: a 3D-s technológia még képtelen arra, hogy a mikroszkopikus részletességet, több ezernyi sokszöget megjelenítsen a képernyőn. Mindez nem érdekelte a menedzsmentet; a 3D sláger, tessék ilyet fejleszteni. A csapat – a biztos bukás tudatában - egy évet rááldoz a projectre, a félkész játék az 1997-es E3 egyik legnagyobb negatív szenzációja. A Maxis a szakadék szélére kerül.

Az egymilliárd dolláros óriáscég, az Electronic Arts épp ebben az időben próbálja PC-s jelenlétét erősíteni. Hisznek abban, hogy a Sim franchise életképes, és van még a csapatban spiritusz a megújulásra, hiszen Willt a játékipar három legnagyobb tervezője között tartják számon. Wright kétségek közt megy bele az üzletbe, de a 200 kifizetetlen dolgozó és az előző évi sikertelen pénzügyi év miatt nem tehet mást. 1997 júniusában egy 125 millió dolláros tőzsdei tranzakcióval a Maxis az EA-családba kerül. A vállalat jó érzékkel lapátra teszi a korábbi menedzsmentet, és kinevez a stúdió élére egy, a cégnél pár éve dolgozó 35 éves francia mérnököt. Luc Barthelet úgy látja (és jól...), hogy a korábbi vezetés nem fordított figyelmet a fejlesztésre. Kijelenti, hogy a Maxis TOP10-es játékokat fog fejleszteni – a kis projektekben hívő emberek távoznak a cégtől, és kirúgja a Cinematronics csapatát is, mivel nem látja elég sikerízűnek a készülő játékokat. A régi Maxis csapat egyetlen régi fejlesztést fejez be, ez a Streets of SimCity, mely átcsúszik Barthlet szitáján... A francia elhozza korábbi munkatársát, Lucy Bradshaw-t a teambe, és vele új lendületet vesz a SimCity 3000 fejlesztése. Az ügynek megnyerik a korábbi new yorki polgármester, Ed Koch támogatását, és az 1998-as E3-on már sikert arat a teljesen újraépített játék. Az 1999. februári megjelenés a régi időket idézi, az eladási adatok újra az élbolyba repítik a céget.

Eközben felszabadulva a pénzügyi nyomás alól, és jó kezekben érezve a céget, Will Wright úgy érzi, nekiláthat évek óta dédelgetett játékálma megvalósításának, egy valódi emberi környezet-szimulátor létrehozásához – bár tervéhez nincs fedezet, hiszen fél még előállni vele. Az SC3000 sikere után aztán egy valódi babaházzal (mely a TS2 egyik alapobjektuma, a gyerekjátékok között megtalálod!) a hóna alatt merészen beállít a főnökséghez, és a padlón térdepelve magyarázza el az új játék koncepcióját. Egyrészt a mindennapi élet bonyolultságát és törvényszerűségét akarja bemutatni, és az építészet szépségét, az esztétikánál is fontosabb funkcionalitást és racionalizmust, melyről például a Berkeley egyetem professzora, Christopher Alexander munkái is szólnak. Barthlet ismeri Wright zsenialitását, és a terv mögé állítja a céget. A The Sims 2000 végén jelenik meg, és talán a legnagyobb siker a cég életében – a Maxis főnixmadárként támad fel hamvaiból.

Lényeges különbségek a Sims és a Sim2 között

- Valós 3D-s megjelenítés
- Korcsoportok, öregedés
- Genetikán alapuló utódnemzés
- Aspiráció (életcél) és az ehhez tartozó pontrendszer és jutalomtárgyak, plusz a szintén ezen alapuló vágyak és félelmek
- Szabadnapok, betegszabadság, gyes
- Karrierjutalmak
- A telefonos szerencsekártyák és fura hívások megszűntek, megjelent viszont a karriereknél az esélykártya
- Egy új képesség: Takarítás (Cleaning)
- A szükségleteknél a „Room" helyett a valamivel összetettebb „Enviroment" (Környezet) jelent meg
- Érdeklődési körök
- Emlékek
- Fittség, a testalkat reális változása
- Szomszédságok, közösségi helyek
- Bevonhatod a játékba az NPC-ket (postás, eladó, szobalány, stb.), és akár családtaggá is teheted őket
- Sztorimód
- Rengeteg új interakció és tevékenység
- Új tárgyak, ételek, ruhák, stb.

I. The Sims 2

Ez a rész az alapcsomaggal foglalkozik, azaz a játék alapelvét, mechanizmusát, működését mutatja be, elméleti és gyakorlati úton egyaránt.

I.1. A játék alapelve

Kezdjük tehát az alapelvekkel: miről is szól a játék. A „The Sims" egy nyílt végű játék, melyben semmiféle előírt, elérendő cél nincs (bár ebben a részben már megjelent egy sztorimód, erről lásd a 10. fejezetet!). Egyetlen feladatod van: létrehozni egy vagy több karaktert (a játék szóhasználatában, és a továbbiakban én is ezt fogom alkalmazni: simet), őt, őket beköltöztetni egy házba, vagy építeni egy új hajlékot, és ott lejátszani az életüket: munkába állni, tanulni, a házat fenntartani, gyermeket nevelni, kapcsolatokat építeni és a többi – épp úgy, mint a valós életben. A Sims éppen ettől ellenállhatatlan: mindenki felépítheti álmai házát, elvehet egy híres embert, élhet jómódban, neves sportolóként vagy lángelme bűnözőként. Mindeközben persze magát az életet is lehet tanulni: milyen következményei vannak döntéseinknek, mennyire fontosak a kapcsolatok, a barátok, a család, milyen alapvető a megfelelő élettér kialakítása – hiszen a programozók igen nagy mélységben megpróbálták lemodellezni a valós élet vonatkozó aspektusait, épp emiatt soroljuk a játékot a szimuláció stílus alá. Azt is érdemes észben tartani, hogy bár alapvetően „életszimulátor" játékról van szó, egyben ez egy stratégia is, melynek nagyon fontos aspektusa az idővel való helyes bánásmód: meg kell tanulnod beosztani az idődet, megtervezni az életviteledet, hogy a munkára, a családra, kapcsolataidra és persze a szórakozásra is maradjon idód és energiád – sajnos egy nap itt is csak 24 órából áll...

I.2. A játék indítása

Amint a játék elindul, az első rész ismerői máris újdonságot találnak. Immár három különböző városban folytathatjuk simnevelő praktikáinkat, ráadásul mindegyik tartalmaz egy sztorit és küldetést, melyben adott simeket kell megfelelően irányítani, ezekről részletesen a 10. fejezetben. Három választási lehetőséged van, a jobboldali nyíllal léptetheted ezt a sort, ugyanis lehetőséged van saját városokat és sztorikat is létrehozni; részletek: 12. Legalul egy oktatópályát találsz, erre nem térek ki, hiszen ennek kiváltására itt e könyv.

Bármelyik várost is választod, rákattintva megjelenik a hozzá tartozó rövid ismertető, a nagy nyílra kattintva betöltődik a település.

Fussunk át gyorsan a kezelőfelület gombjain!

- *Családok (Families - F1)*: A gombot megnyomva megjelennek a kész családok, bármelyiket kiválasztva be lehet őket költöztetni egy házba vagy telekre, illetve a nagy „+" gombbal újat lehet létrehozni, utóbbiról a következő fejezet szól.
- *Telkek és házak (Lots & Houses - F2)*: itt lehet meglévő házat, illetve üres telket a városba implementálni. Úgy kell forgatnod (jobb gomb nyomva tart), hogy az útrészlet a meglévő pályára illeszkedjen. A lerakás után nevet adhatsz az új szerzeménynek, teleknél meghatározhatod, hogy milyen célt szolgáljon: lakó („Residental") vagy közösségi („Community" - park, pláza, stb.). Ha kész, belépve módosíthatod a házat, illetve nekiállhatsz építkezni, ez nem kerül semmibe, a továbbiakról: 11., illetve 13. fejezet.
- *Díszítőelemek (Decorations - F3)*: a várost díszítő mindenféle holmi, növények, hidak, táblák, egyéb holmi, erről is szó esik a 13. fejezetben.
- *Szomszédság történet (Neighborhood Story - F4)*: itt olvashatod el a városhoz tartozó történetet, lásd: 10. fejezet!
- *Beállítások (Options – F5)*: *részletesen lásd: 4. fejezet, „Kezelőfelület és kezelés"!*

> **Megjegyzés:** *Ha nem akarod minden egyes indításkor végigülni és kattintgatni az EA intrót és a bevezető kisfilmet, navigálj el a telepítési könyvtár „TSData/Res/Movies" mappájába! Itt van egy „ealogo_audio.movie" és egy „intro_eng_audio.movie" fájl, ezeket nyugodtan kilőheted, ha nem akarod törölni, nevezd át őket valamire. Az Éjszakák csomaggal érkezett egy új logó, ezt ama csomag ugyanezen útvonalán éred el, azt is hasonlóan tedd félre!*

I.3. Új sim létrehozása

A legnagyobb változás az első részhez képest a teremtést, azaz az új sim létrehozását érintette. Az egyik összetevője ennek a 3D – a figura fejét olyan részletesen alakíthatjuk át, hogy valóban néhány mozdulattal létrehozhatjuk önnön vagy szeretteink, kedveceink képmását. A másik a genetika és az életfázisok megjelenése, azaz egyrészt a leszármazottak öröklik szüleik külső és belső jellegzetességeit, másrészt karaktereink hat stádiumban öregednek: újszülött, totyogó kisded, gyermek, kamasz, felnőtt, öreg (illetve az Egyetem csomag telepítése után megjelenik a fiatal felnőtt korosztály is). Ebből az első automatikus állapot (nem kiválasztható, nem játszható), az új sim létrehozásánál és az életvitelnél a továbbiak játszanak kiemelt szerepet. Lássuk tehát a teremtés folyamatát!

Az első lépés megadni a családnevet, majd a „+" jelre kattintva létrehozni az új egyedet, és az 1. pont felső mezőjébe elkeresztelni teremtettedet. A panelen ezután kiválasztható a nem, a fent említett négy (illetve Egyetemnél öt) életfázis egyike, a bőrszín és a testalkat. Az alap bőrszínek mellett a csillag gombbal egyénit is megadhatsz, ha van ilyen telepítve (a csillag minden további esetben felhasználói tartalmat, kiegészítőt jelöl).

I.3.1. A külső formálása

A **2. pont** az „alapfej" kiválasztása, ez persze később alakítható. Ez főleg azért érdekes, mert rengeteg „híresember-fej" található az interneten, így itt ezeket is ki lehet választani, és elkezdheted saját Supermaned, Schwarzeneggered vagy Gangsta Zoleed készítését (minderről bővebben a „Sims kreatívoknak" fejezetben a „Body Shop" szakaszt!).

A **3. pont** alatt lehet kialakítani simünk fejét. Ezt nem magyarázom túl, hiszen elég egyértelmű, bátran tessék próbálkozni, a név mellett (alul, középen) található visszavonás-ismétlés gombpár hasznos társ ehhez. Ehhez a részhez is sok egyéni tartalmat lehet találni, szemszínt és –stílust (macskaszemtől az idegenek pupilla nélküli látószervéig), különféle hajakat (mind stílusban, mind színben, a természetestől a melírozotton át a kék, rózsaszín és hupilila megoldásokig), és fejfedőket.

A **4. pont** a sminké és arcszőrzeté, ez is logikus. Itt is számos cucc vár letöltésre, és igazán itt csillogott a modderek kreativitása, hiszen pótolták azt, amit a Maxis kifelejtett. A standard szakállak, bajszok mellett az egyéni maszkoknál találunk anyajegyet (Cindy Crawford stílusában), archeget, a szemöldöknél például fejpántot, a szemüveg aztán kinyitja Pandora szelencéjét, ugyanis ügyes definiálással itt nem csak okulárét lehet hősünkre applikálni, de fülbevalót, nyakláncot, sőt karkötőt, karórát, démon- vagy angyalszárnyakat, hátra kötött kardot-puskát, elég széles és ütős a kínálat.

Az **5. lépés** a ruhatár kiválasztása. Mindennapos és ünnepi öltözéket, alsóneműt, hálóruhát, úszódresszt és edzőgúnyát választhatsz simednek. Természetesen itt a legnagyobb a kínálat egyéni cuccokban, a saját tervezésű göncöktől divatházak és ismert sportszergyártók teljes kollekciójáig mindent fel lehet lelni. Itt jön be igazán az egyéni „skin", hiszen a Maxis által készített test nem valami csábos; lehet találni olyan hölgytestet, amin igazán jól áll egy alig valamit takaró hálóing, de persze izmos, kockahasú férfitestekből is lehet válogatni...

> ! *Fontos: játszd végig az összes öltözékfajtát, azaz komplett ruhatárat állíts össze karakterednek, hiszen később odahaza a szekrénynél ezek között tudsz szelektálni, és karaktered is adott szituációban (sportolás, úszás, lefekvés) ezeket húzza magára automatikusan!*

Jön a **6. pont**, ezt pedig két elem alkotja, és mivel ezek fontos dolgok, szenteljünk külön fejezetet nekik. Hogy átláthatóbb legyen az egész, előre vettem a személyiségjegyeket és az asztrológiát, ennek tükrében jobban meg lehet érteni a másikat, az aspirációt.

I.3.2. Személyiségjegyek

Az alsó részben alakíthatod ki simed személyiségét, egyrészt állatövi jegyek kiválasztásával, másrészt a személyiségjegyek finomhangolásával. Mivel az asztrológiát könnyebb megérteni a személyiségjegyek ismeretében, ezért ezzel kezdem e rész ismertetését.

Ha kiválasztasz egy állatövi jegyet, alul az ehhez tartozó értékek beállításra kerülnek. Ezt megváltoztathatod: egy kigyújtott jelzőre kattintva az elalszik, és átkerül az oldalt látható gyűjtőbe. Minden karakternél 25 pontot lehet – és kell! – szétosztani. Ha csak nem akarsz egy semleges jellemet (mindenre 5 pont) kialakítani (amit én erősen ellenjavallok), nyilvánvalóan valamit erősíteni csak más jellemvonás kárára tudsz.

A személyiségjegyek a simek legfontosabb jellemzői, ezek határozzák meg, milyen gyorsan fejlődnek jártasságai, így közvetve befolyásolják karrierválasztását is, nagymértékben befolyásolják a szociális interakciókat, vagyis egész életét, ajánlom, hogy az itt következőket alaposan olvasd át, hogy eldöntsd, simedet hogyan „gyúrod össze". Nagyon fontos, hogy jól dönts, hiszen ezeket a jegyeket később csak nehezen változtathatod meg (lásd az 5. fejezetet 4. szakaszát!)

Három terület van, amit kicsit érdemes körüljárnunk.

A ponterősség
Mindegyik értéknél két szélsőség van: 0-4 pont esetén az alsó, 6-10 pont esetén a felső jellemvonás érvényes, az 5 a semleges. Az, hogy simed viselkedésében az adott jellemvonás milyen erősen jelentkezik, a közbenső pontoktól függ: egy 6 pontosan Pedáns jellemű figura készséggel takarít, bár nem töri össze magát ezért, míg egy 10-es nem nyugszik, míg a ház nem ragyog. Ezzel szemben már egy 4-es Trehány sem annyira veszélyes, mint a 0-ás, aki maga a káosz.

Kihatás szükségletekre
Mindegyik jellemvonás kihatással van bizonyos szükségletekre, kivétel az Ürítést és a Környezetet, ezeket semmilyen jellem nem befolyásolja. Lássunk egy gyors áttekintést!

- **Éhség:** Aktívnál gyorsabban, Lustánál lassabban csökken
- **Kényelem:** Lustánál gyorsabban, Aktívnál lassabban csökken
- **Energia:** Lustánál gyorsabban, Aktívnál lassabban csökken
- **Szórakozás:** Játékosnál gyorsabban, Komolynál lassabban csökken
- **Társaság:** Közvetlennél gyorsabban, Zárkózottnál lassabban csökken
- **Higiénia:** Trehánynál gyorsabban, Pedánsnál lassabban csökken

Itt a pontok eme csökkenés tempóját határozzák meg. Egy 6-os Pedáns higiéniája alig valamivel lassabban csökken, a 10-esé fele annyira, mint a normál érték (ami az 5-ösre jellemző minden esetben). Ugyanígy a 4-esé picit gyorsabban, a 0-ásé kétszeres sebességgel zuhan. Ez a faktor életkoronként változik, de az arányok ugyanazok.

Kihatás jártasságokra
Ugyanígy a karrierekhez (és némileg a mindennapi élethez is) szükséges jártasságokat bizonyos jellemű simek gyorsabban sajátítják el. Erről is egy összefoglaló:

- **Főzés:** nincs kihatás
- **Műszaki:** nincs kihatás
- **Karizma:** a Közvetlen gyorsabban tanulja
- **Erőnlét:** az Aktív gyorsabban tanulja
- **Logika:** a Komoly gyorsabban tanulja
- **Kreativitás:** a Játékos gyorsabban tanulja
- **Takarítás:** a Pedáns gyorsabban tanulja

Itt is a jellemvonás pontjai a tanulás sebességét befolyásolják. A 0-5 pont normál sebességet jelent (azaz alacsony értéknél nincs „büntetés"), míg a 6-os picivel, a 10-es kétszer gyorsabban.

I.3.2.1. Trehány [Sloppy] / Pedáns [Neat]
A pedáns sim (6-10) mindig takarít maga és mások után. Vécéhasználat és evés után kezet mos, elmosogat, kiviszi a szemetet, rendben tartja környezetét. A Trehány (0-4) ennek ellenkezője, kézmosás, sőt vécélehúzás nuku, tócsák mindenhol fürdés után. A semleges (5 pont) mindkettő felé picit kitérhet, hajlamos a trehánysága, de ha nincs jobb dolga, saját maga után azért elpakol.

Következzenek a további tudnivalók. A **trehány:**

- a higéniamérő gyorsabban csökken, azaz gyakrabban kell fürdetned őket;
- valósággal zabál, ez a vele egy asztalnál ülővel szemben a kapcsolati értéket ronthatja (ennek mértékét szintén befolyásolja a partner e személyiségjegye, tehát egy 10-es rendmániás nem fogja megállni ezt szó nélkül);
- szabad akarat módban (lásd: 4. fejezet!), ha nagyon éhes, a szemetesből is eszik és a romlott ételt is betömi (és ebbe belebetegedhet);
- a használati tárgyak gyorsabban koszolódnak: a zuhanyzó, vécé, konyhai munkapult egy-két használat után már tisztításra szorul;
- ha takarításra kötelezed őt, a szórakozás szükséglete csökken;
- a trehányak és semlegesek, ha alacsony a higiénia és nincs a közelben kád vagy tusoló, de mosdó igen, szabad akarat módban szívaccsal áttörlik magukat.
- az ilyen kölykök széthagyják a játékokat (játékláda [Toy Box]), és feleselnek, ha el akarod pakoltatni azokat.

...míg a **rendes:**

- a Takarítás jártasság nála gyorsabban fejleszthető;
- a munka alatt a szórakozás mércéje kis mértékben nő;
- a higéniamérő lassabban csökken;
- a használati eszközök kevésbé gyorsan koszolódnak;

▶ **Tipp:** Itt jó a középirány, de a 6-os érték és ez felett minden pont még szerencsésebb. Aki olyan pályára készül, melyhez szükség van a takarítás jártasságra (rendvédelem, tudomány, gyógyászat), mindenképp erősítsen rá. Aki nem akar sokat vacakolni a lakás rendben tartásával (van erre alkalmas családtag, illetve caléd felvételét tervezi), elmehet a trehányság felé, de a nagyon alacsony értéket (0-1, esetleg 2, bár ez utóbbi határeset) én ellenjavallom, 3-4 pont mindenképp kell.

I.3.2.2. Zárkózott [Shy] / Közvetlen [Outgoing]
A közvetlen simek (6-10 pont) könnyen barátkoznak, hamar beszédbe elegyednek, a magasabb szintű szociális interakciók hamarabb válnak elérhetővé számukra, és jobban reagálják le ezeket (például egy ölelést ritkábban utasítanak el), ám szociális mutatójuk társaság hiányában vészes sebességgel csökken. A zárkózott, félénk simnek (0-4 pont) szintén szüksége van társaságra, ám nem életbevágóan, ő több időt tölthet tanulással, vágyai beteljesítésével. A befelé forduló, introvertált sim beszélgetések közben még akkor is kellemetlenül érzi magát, ha a téma amúgy érdekli. A semleges (5 pont) amolyan „lebegő" középérték, nem túl szerencsés jellemvonás.

És az egyebek. A **zárkózott, félénk:**

- a szociális mérce lassabban csökken;
- megfigyelhető náluk néhány speciális animáció, ha különösen zavarba ejtő, őket kellemetlenül érintő interakció történik irányukban;
- ha verekedés tör ki ott, ahol van, elszalad;
- nem szívesen használja az ugródeszkát, inkább a létrán mászik be a medencébe;
- ha magában táncol, kissé zavart, jelleme jól megfigyelhető.

...míg a **közvetlen:**

- a szociális mérce gyorsabban csökken;
- a Karizma jártasság nála gyorsabban fejleszthető;
- a társalgások közben hevesebben gesztikulálnak;
- ha beszéd közben a másik sim valamely emléke kerül elő (lásd: 5. fejezet, 7. szakasz!), nagyobb érdeklődést mutatnak a téma iránt.
- szabad akarat módban szívesen dicsekednek (Brag) kellemes emlékeikkel;
- a 8 pont feletti sim a jakuzziba meztelenül megy, és másokat is erre bíztat;
- a meztelen simek gyakran elfelejtenek felöltözni (például zuhanyzás közben tűz üt ki a lakásban, az illető egy szál semmiben rohangászik);
- a férfiak 9 pont felett, ha nagy a szükség, és a szabadban vannak, a bokornál elvégzik a kisdolgukat (ez csökkenti a külső tér környezeti értékét és az illető higiéniáját!);

- gyermekek gyakrabban hazahozzák iskolatársukat;
- ha egy nyitott jellemű szomszéd után kémlelsz a teleszkóppal, átjöhet és megfenyíthet;
- szabad akarat módban beszédbe elegyedhet a kerti törpével és egyéb kerti szobrokkal;
- ha a partit szervező simednek magas ez a személyiségjegye, az esély a buli sikerességére nő;

▶ **Tipp:** A játék alfája és omegája a kapcsolatteremtés, ezért általánosan tanácsolható, hogy ez a tulajdonság magasan legyen, és ez alapvetően fontos a „szociális aspirációjú" simeknek (Népszerűség, Romantika, Család), és az erre rímelő, karizma alapú szakmákhoz (munkakerülő, hadsereg, politikus, üzletember, sportoló). Ennek hátulütője, hogy folyamatosan kergetned kell más figurákat, hogy szinten tartsd simed szociális szükségleteit. Épp ezért, aki úgy dönt, hogy hőse életútja a Tudás felé kanyarog majd, az inkább tartsa alacsonyan ezt az értéket, hiszen neki azt az időt, amit mások a kapcsolatok ápolására szánnak, képességei fejlesztésére és ismeretei bővítésére kell szánnia.

I.3.2.3. Lusta [Lazy] / Aktív [Active]
Az Aktív simnek (6-10 pont) kevesebb alvásra és pihenésre van szüksége, ám fokozott kalóriaégetésük miatt hamarabb megéheznek, míg a Lustábbak (0-4 pont) épp ellenkezőleg, sok alvásra, tétlen ücsörgésre vágynak, ám kevesebbet is kell enniük. A semleges (5 pont) picit mindkét oldalhoz húz.

A továbbiak; a **lusta:**
- csak akkor fut, ha messze van a célpont;
- az energia és a kényelem gyorsabban, az éhség viszont lassabban csökken;
- ha alacsony a szórakozás értéke, a tévét, számítógépet kapcsolja be, „ücsörgős" mókát keres;
- szabad akarat módban még akkor is szívesen nassol a hűtőből, ha nem éhes, ezért könnyebben elhízik (a mozgáshiány miatt amúgy is hajlamosabb az elhízásra);
- olvasás után nem pakolja el a könyveket;
- mint a nagyon nyitott sim esetében, egy nagyon lusta (0-1 pont) férfi, ha nagy a szükség, és a szabadban van, a bokornál elvégzi a kisdolgát;
- előfordul, hogy az aktiválódott ébresztőórát kikapcsolja és tovább alszik, így ha nem figyelsz rá, nem megy be dolgozni.

... míg az **aktív:**
- mindenhová futva megy;
- az energia és a kényelem lassabban, az éhség gyorsabban csökken;
- könnyebben tartja az alakját, vagy fogy le;
- ha a szórakozás mércéje alacsony, szívesen úszik vagy táncol, egyéb fizikai, „sokmozgásos" mókát keres;
- az Erőnlét jártasság nála gyorsabban fejleszthető.

▶ **Tipp:** Általánosságban jobb aktívnak lenni. Ez segít a karrierépítésben, főleg az Erőnlét jártasságot igénylőkben (bűnöző, hadsereg, rendvédelem, sportoló). Igaz, enni többet kell, de ez elhanyagolható különbség – nem beszélve arról, hogy simed mindent futva közelít meg, és ebben a játékban az idő felbecsülhetetlen jelentőségű. Elsőre amúgy furcsának tűnhet, hogy az aktívnak lassabban csökken az energiája, mint egy lustának, hiszen azt hihetnénk, hogy a sok mozgás jobban kifárasztja, de nem szabad elfelejteni, hogy ez szükséglet, azaz itt arról van szó, mennyire van igénye az illetőnek erre, és egy aktív nyilván kevésbé „kötődik az ágyhoz". Épp ezért ő rendes mennyiségű időt megspórol azzal, hogy kevesebbet kell a tétlen szundikálással elfecsérelnie.

I.3.2.4. Komoly [Serious] / Játékos [Playful]
Azt befolyásolja, hősöd mennyire részesíti előnyben a komoly, vagy inkább mókás időtöltést. A Komolyak (0-4 pont) a könyvmolyok, újságbújók, a Játékosok (6-10 pont) a viccelődő, játékszerető (flipper, komputer, úszás) simek. Ez a fent leírt Lusta / Aktív személyiségjegy értékével együtt hatással van arra is, milyen tevékenységgel fogod tudni minél hamarabb feltornázni karaktered Szórakozás mércéjét.

Továbbiakban a **komoly:**
- a Szórakozás mércéje lassabban csökken;
- a legjobb móka számára a könyvolvasás és a keresztrejtvényfejtés;
- szabad akarat módban szívesen olvassa el az újságot;
- a Logika jártasság nála látványos gyorsasággal fejleszthető;

... míg a **játékos:**
- a Szórakozás mércéje gyorsabban csökken, ám ha bármivel játszik, ezen érték picivel gyorsabban is regenerálódik;
- a kerti törpéhez izgalmasan viszonyulnak, lásd a 12. fejezet erre vonatkozó részét!
- 6 pont felett helyváltoztatásnál elérhető az „Ugrálj ide (Skip to)" utasítás, illetve szabad akarat módban is szívesen választja ezt a helyváltoztatási módot;
- a Kreativitás jártasság nála gyorsabban fejleszthető;

▶ **Tipp**: Ez az igazi választóvonal, hiszen alapvetően itt lehet „kisúlyozni" simed jellemét a karrier és az aspiráció vonalában. A komolyak (logikai irányultság!) alkalmasabbak gyógyászati, rendvédelmi, tudományos pályákra, míg a játékosak a kreativitás miatt bűnözőnek, munkakerülőnek vagy sportolónak. Sajnos vannak olyan munkák, melyekhez mindkét említett jártasságra szükség van (gasztronómia, politikus, üzletember), ezért itt el kell döntened, melyik irányba haladsz, ehhez a csillagjegyek tárgyalása után adok segítséget, hiszen itt az egyéb jellemvonások és az aspiráció fogják meghatározni a helyes utat. Ránézésre egyébként azt gondolnánk, a középérték, vagy inkább a komolyság felé hajlás jobb, hiszen nem kell annyit játszani, de itt egyrészt figyelembe kell venni a már említett lustaságot vagy aktivitást, és azt sem szabad elfelejteni, hogy a játékok jó része (flipper, darts, konzol, MISUNÓ stb.) alkalmas csoportos tevékenységre, ami mind a társasági mércére, mind a kapcsolatokra jó hatással van.

I.3.2.5. Mogorva [Grouchy] / Kedves [Nice]
Ez a többiekkel való kapcsolattartást befolyásolja. A mogorva sim (0-4 pont) szereti inzultálni, bántani, kigúnyolni a többieket, míg a kedves (6-10 pont) ennek ellentéte. A középérték (5 pont) itt sem túl szerencsés, bár elviselhetőbb az ilyen jellemű figura.

A tudnivalók; a **mogorva:**
- szabad akarat módban szívesen nekiugrik annak, akit nem szeret;
- szívesen áll le vitatkozni (Argue) másokkal, ez a tevékenység növeli a szociális mércéjét, sőt a szórakozást is (ha két mogorva sim vitatkozik, ez növelheti kapcsolati értéküket!);
- ha valakik játszanak, és ő nézi e tevékenységet, a játszókat gúnyolja („fúj!");
- szabad akarat módban a teleszkóppal nappal örömmel meglesi a szomszédokat;
- rossz hangulatban örömmel borítja fel a kukát, vagy lopja el a kerti törpét (szabad mód);

...míg a **kedves:**
- szabad akarat módban, ha lehet, elkerüli a verekedést és a vitát, ám ha ilyenbe bonyolódik, azt szociális mércéje és kapcsolati pontjai is megsínylik;
- kibicként a játszókat szívesen élteti, bíztatja;

▶ **Tipp**: Ez a jellem különleges abból a szempontból, hogy sem jártasságra (és így a karrierekre), sem szükségletre nincs kihatással – és mégis van. Ugyanis egyrészt nyilván szerencsésebb egy kedves munkatárs, és a negatív interakciók is jelentősen ronthatnak a szociális (Társaság) szükségleten. Nagyon fontos megjegyezni, hogy szabad akarat módban a mogorva sim kedvvel bánt meg bárkit szóval és tettel egyaránt, amivel nemcsak saját magának, saját kapcsolatainak árt, de mivel a család barátait is elmarhatja, a többiek karrierépítésére is negatív hatással lehet. Épp ezért nem javas-

lom, hogy a semleges érték alá vidd ezt a jellemvonást; ha valamit csökkenteni kell, inkább legyen lustább vagy kevésbé rendes az illető, mint pokróc!

I.3.3. Asztrológia

Jöjjenek az asztrológia jegyei. Mint írtam, ha valamelyiket kiválasztod, a játék a hozzá tartozó személyiségjegyeket automatikusan beállítja (azaz itt nem a sim születésének napjához igazodik ez – ennek nem lenne értelme -, hanem a jellemvonásához). Ezeket megváltoztathatod, ám van egy tűréshatás, így ha valamely értéket ezen túlviszed, az állatövi jegy megváltozik, eme új értékhez alkalmazkodva. Ha valamelyiket kiválasztod, simed animációja megmutatja, mi az adott jegy legfőbb jellemvonása.

Kos [Aries]
Picit mogorva és zsémbes, ám nagyon közvetlen, erősen aktív és pedáns. Dinamikus, megbízható, nyitott, ugyanakkor impulzív és forrófejű. A játékban egy ilyen jegy szülöttével óvatosan válaszd ki az akciókat a kapcsolatok építéséhez, mert egy rossz lépés kritikus lehet, ráadásul egy Kosnak sokkal jobban szüksége van barátokra, azaz a Társaság szükséglet érték radikálisabban csökken, ami rossz kapcsolatokhoz vezethet. Jó társ mellé egy Ikrek vagy Bika, kerülendő a Rák és a Mérleg.

Bika [Taurus]
Nagyon játékos, a többi érték egyenlően elosztva, bár az Aktív picit gyengébb. Erősakaratú, határozott személyiség, a szórakozás lételeme, akár egyedül is, partner nélkül. Akárcsak a Vízöntők, ő is nagy hasznot húz a partikból. Ideális mellé egy Kos vagy egy Mérleg, de nem egy Szűz vagy Rák.

Ikrek [Gemini]
Rendkívül aktív, igen közvetlen, viszont komoly és mogorva, erősebb rendszeretéssel. Fiatalos és élénk, kettőnek is elég az energiája, szereti a partikat, ahol sokat és szívesen beszél, egyik témáról a másikra csapongva. Hasonlóan a Halakhoz, egy Ikrek is jó lehet a háztartásbeli szerepére, hiszen tanulékony, szeret takarítani, és könnyen barátkozik, bár zsémbessége miatt figyelni kell az interakcióira. Kedveli a Halak és Szűz jegyben születteket, kerüli a Bakot és a Kost.

Rák [Cancer]
A legkiegyensúlyozottabb jegy; eléggé pedáns, aktív és kedves, viszont inkább komoly és nagyon félénk. Ez a szituációtól függően jó lehet, de akár rossz is. Kezdők kerüljék, hiszen ezen jegy szülöttének az összes szükséglet egyformán csökken, azaz rengeteg munka szinten tartani a hangulatát – ugyanakkor jó gyakorlás is. Kapcsolatokban illik hozzá a Bika és a Skorpió, de nem az Ikrek és a Kos.

Oroszlán [Leo]
Maximálisan közvetlen, többi egyenlően elosztva, bár picit mogorva. Ez magáért beszél: egy pillantással barátot szerez, a partik középpontja, rajonganak érte az emberek. Ám meglehetősen extrovertált, azaz mivel se nem túl játékos, se nem túl aktív, a könyvolvasáson kívül túl sok dolog nem szórakoztatja. Passzol hozzá a Nyilas és a Rák, kerülje viszont a Bak és az Ikrek társaságát.

Szűz [Virgo]
Rendkívül pedáns, eléggé aktív és kedves, ám komoly, és nagyon viszszahúzódó. Elég zűrös, introvertált személyiség, szerény és félénk, ugyanakkor büszke praktikus és pedáns életvitelére. Munkára termettek, a zárkózottságuknak köszönhető lassú szociálismérce-csökkenés miatt semmi nem vonja el a figyelmüket a karrierjüktől, csak minél többet legyenek távol otthonuktól – tipikusan a tudományos és gyógyászati pályára termettek. A Vízöntők és Nyilasok között érdemes partnert keresniük, Oroszlán, Bika kerülendő.

Mérleg [Libra]
Nagyon közvetlen és kedves, erősen játékos, ám trehány és lusta. Romantikus, szociálisan érzékeny lény, nehéz nem szeretni. Társaságkereső lény lévén viszont más gyakorlati dolgokra nemigen marad ideje. Ügyelned kell rá, hogy valóban folyamatosan legyen társasága, hiszen pillanatok alatt elmegy a kedve az élettől, ha egyedül marad. Illik mellé a Szűz és a Rák, nem való hozzá a Halak és a Skorpió.

Skorpió [Scorpio]
A Mérleg tökéletes ellenpontja: nagyon aktív, eléggé pedáns, a Zárkózott/Közvetlen mérce pont félúton, viszont komoly és mogorva. A szociális tevékenységektől elhúzódik, praktikusabb dolgok kötik le figyelmét. Ideális karrierépítő. Jó mellé a Halak és az Oroszlán, rossz a Mérleg és a Vízöntő.

Nyilas [Sagittarius]
Extrém módon aktív, nagyon játékos, alkalmazkodó, ám eléggé introvertált és trehány. Jovális, gondnélküli, megáldva rengeteg energiával, sajnos azonban nyughatatlan és meggondolatlan. Kell mellé valaki, aki rendben tartja a környezetét, mert tőle nyugodtan rohangálhatnak a csótányok. Figyelned kell rá, hogy kielégítsd igényeit, mert pikkpakk megtörténik a baj (tócsa a nappali közepén és hasonlók). Halak, Bak megfelelő társ, Mérleg és főleg a Skorpió kerülendő!

Bak [Capricorn]
Rendkívül játékos és pedáns, viszonylag kedves és nyitott, ám borzalmasan lusta. Tisztafejű, praktikus, a rend és elvek híve, ugyanakkor gyakran hallasz tőle viccet. Különösebb gyengéje nincs, ám ehhez kell valaki, akivel beszélgethet. Szociálisan nem túl érzékeny, így ő is jó munkásember, de csak ha nem magányosan él. Társat a Vízöntők vagy Bikák közül válassz mellé, kerüld az Oroszlánokat és Ikreket.

Vízöntő [Aquarius]
Kiegyensúlyozott jegy, Erősebben játékos és kedves, a másik három jegy a középérték közelében. Barátságos és szórakoztató társasági lény, a partik sztárja. Illik hozzá a Bak és a Nyilas, üti a Skorpió és a Szűz.

Halak [Pisces]
Igen aktív, nagyon kedves, eléggé pedáns, ám komoly és zárkózott. Önzetlen és kedves karakter, elég aktív, ám érzelmileg változékony és határozatlan. Egy érdekes stratégai az, ha létrehozol egy olyan családot, ahol a házaspár mellett beraksz harmadiknak (mint pl. valamelyik fél testvére vagy szülője) egy Halak jegyben születettet. Ő könnyen és szívesen tanul, így igazi mesterszakácsot faraghatsz belőle, aki ellátja a dolgozó párt, ráadásul „háztartásbeliként" fogadja a vendégeket, és kedvessége miatt könnyen tesz szert barátokra, amely a többiek munkahelyi előmenetelére jó hatással lesz, sőt a gyermek nevelésében is segít. Kapcsolatai: jó a Skorpiókkal és az Ikrekkel, rossz az Oroszlánokkal és a Kosokkal.

Összefoglaló jelleggel:

- akik jó párt alkotnak: Kos-Bika, Ikrek-Halak, Skorpió-Halak, Bak-Vízöntő.
- a legrosszabb párosítások: Kos-Rák, Bika-Szűz, Ikrek-Bak, Oroszlán-Bak, Mérleg-Skorpió, Skorpió-Vízöntő.
- és végül az abszolút tűz és víz párosok: Kos-Ikrek, Rák-Bika, Szűz-Vízöntő.

A Melléklet *„Csillagjegyek és jellemek"* táblázatában az egyes csillagjegyekhez alapban rendelt személyiség-pontszámokat foglaltam össze, míg a *„Csillagjegyek: vonzás és taszítás"* táblázatban megtalálható az egymást kölcsönösen kedvelők és nem szívelők párosítása, melyet a fenti leírásban is feltüntettem. Ezek a kapcsolatok kialakításánál lesznek fontosak, akár a „sima" ismerkedésnél, párválasztásnál, akár az Éjszakák (Nigthlife) kiegészítő lemez telepítése után, a randevúknál.

I.3.4. Az életcél (aspiráció)

A 6. panel felső részében egy új elem vár bevetésre, és ez az **aspiráció.** A latin eredetű szó jelentése vágy, törekvés, irány, ezek a kifejezések azonban csak részben fedik a szimuláció ezen új rétegét - leginkább az életút, életpálya szavak passzolnak ide, a magyar verzióban életcél a neve. A lényege: minden ember élete egy bizonyos meghatározott mederben folyik, kinek a család a legfontosabb, másnak a vagyon vagy a tudás. Ezen az úton járva mindennapjait vágyak és félelmek szövik át. Vágyhat egy csókra, szép tárgyra, új ismeretre, és félhet haláltól, betegségtől, kudarcoktól. A Sims2 ezt próbálja lemodellezni a bevezetőben már említett, minél élethűbb szimuláció érdekében. Az adott karakter aspirációját teremtésekor kell meghatározni – kamaszkortól felfelé. (Új jövevény esetén akkor, amint a gyermek tinédzserré válik.) Természetesen ezt az irányultságot később nem lehet megváltoztatni – ám akik megvásárolják az Éjszakák kiegészítőt, egy speciális tárggyal képesek lesznek erre is, erről bővebben a III. részben, magukról a vágyakról és félelmekről pedig részletesen az 5. fejezet 1. szakaszában. Most lássuk az egyes életcélokat!

I.3.4.1. Vagyon [Fortune]

Pénzt gyűjteni, drága holmikat venni és a szakma csúcsára jutni, ezek a fő célok. Vigyázat, ez igen rázós pálya, mivel a legtöbb vágy valami drága holmi megvételéről szól! A fejlesztők által előírt – azaz a munkanélküli simnél vágyként jelentkező -, idevágó négy szakma a következő:

- sportoló
- üzletember
- bűnöző
- gyógyászat

A négy említett szakma alapján kell kiválasztani a jellemvonásokat. A vágyak erősen a kreativitás körül forognak majd, azaz nem árt, ha az illető megfelelően játékos, erre a bűnöző és az üzletember rímel. Előbbinek és a sportolónak erőnlétet is kell fejleszteni, ami ugye aktívabb simet kíván. Az atléta és az üzletember karizmára is hajt, ami nyitottságot feltételez. Amin igazán lehet spórolni, az a pedánsság, azaz a Vagyonos sim nyugodtan lehet trehány.

Személyes javaslatom a fentiek alapján is az, hogy ezt az aspirációt a bűnözni és üzletelni vágyók válasszák. Mindkettőnél fel kell tolni a játékosságot; ezen felül előbbinél az aktivitásra kell plusz pont, utóbbinál a közvetlenségre, nyitottságra. A sportolóknak jobb a Hírnév aspiráció, az orvosoknak a Tudás. Utóbbit egyébként nem is értem, miért szerepel itt, hiszen nála az egyik fejlesztendő a takarítás, azaz teljesen idegen ettől a beállítottságtól (jó, persze, a „gazdag orvos magánpraxissal és aranykeretes szemüvegben" sztereotípia, azonban ezzel a TS2 leszámol, hiszen a játék legrosszabban fizető állása épp ez...).

A leírtakból az is leszűrhető, hogy ha e pontokat a rendesség rovására osztod szét, kell valaki, aki takarít a figura után, ezért ideálisnak tartok a Vagyonos mellé egy otthonmaradó, és Család aspirációjú házastársat. Ez azért is jó, mert ez a koma az előléptetésre hajt, és ennek érdekében csak a jártasságok fejlesztése érdekli, illetve a nagy bevétellel kecsegtető otthoni festés és regényírás, mint mellékes és plusz jövedelem, így nem marad ideje a háztartás vezetésére (épp emiatt ezen simek egyik vágya szolgáltatók – cseléd, kertész – alkalmazása lesz).

Csúcspontszámot lehet elérni az alábbiakkal:

- Stréberkedni / Be An Overachiever (8000 pont)
- Nagy jutalom / Big Bonus (5000 pont)
- Összeházasodni egy gazdag simmel / Marry a Rich Sim (15 000 pont)
- 50 ezer simoleont kapni / Earn §50,000 (10 000 pont)
- Elérni a sportoló karrier csúcsát / Reach the Top of the Athletic Career (15 000 pont)
- Elérni az üzleti karrier csúcsát / Reach the Top of the Business Career (15 000 pont)

Ezek kifejtését – és a következőkét is - lásd a Mellékletben, a „Vágyak és félelmek" táblázatban!

Megjegyzés: A fenti felsorolásból és magából az aspiráció jellegéből adódik egy probléma: ezen életút vágyait tinik nem igen tudják kiteljesíteni (kivéve a stréberkedést), hiszen a Vagyonosok azok, akik munkára vágynak, és ott minél nagyobb bevételre, majd ezt elverni drága cuccokra. Azok, akik az Egyetem csomaggal rendelkeznek, és szándékukban áll hősüket lediplomáztatni, ezt frappánsan feloldhatják, ugyanis ott a 2. szemeszter végén lehetőség van az aspiráció megváltoztatására. Ha tehát a poronty például Mérlegnek születik, és úgy döntesz, majd üzleti pályára fogod küldeni, nyugodtan fejlesztheted a kreativitást, logikát, karizmát, tiniként pedig a Hírnév életutat választod majd neki, hiszen ott barátkozni kell plusz partikat adni, ami pedig – főleg az egyetemen – szintén menni fog. Az egyetemen aztán átváltasz a Vagyon életútra, a hátralévő két évet már valahogy kihúzod, diplomásként pedig kiteljesítheted karaktered álmait; mehet dolgozni, egyből csúcsközelben, jó fizetéssel, és lehet vásárolni a különféle értékes festményeket (amit másnap eladhatsz), egyéb holmikat. Ugyanerre a metódusra egyébként jó a Románc is, hiszen tiniként itt az első csók, szerelem a fő vágyak, ám sajnos itt is van egy gyenge pont, mégpedig az etyepetye, amit szintén nem fogsz tudni a felnőttkorig realizálni. (A bűnözőnek nevelt srácnál ugyanezt lehet eljátszani.)

I.3.4.2. Tudás [Knowledge]

Tanulni, tanulni, tanulni! Simedet az állandó tudásvágy hajtja, ennélfogva a komoly és kevésbé aktív karaktereknek ajánlott ez az aspiráció. Célkarrierek:

- természettudomány
- gyógyászat

Ez a pálya azért nehéz, mert a folyamatos szintépítés mellett a szükségleteket is ki kell elégíteni. Nehéz döntés: vagy szingli maradsz, és így a család nem vonja el a figyelmedet az okosodásról (famíliával kapcsolatos vágyad nem igen lesz), vagy magad mellé veszel egy Család aspirációjú simet, aki főz, takarít, és a közösségi szükségleteidet is szinten tartja. Mindenesetre az kijelenthető, hogy aki magányos simet akar nevelni, annak ez az életút az igazán testhezálló, hiszen épp a ház körüli munkákban lelik örömüket: főzés, takarítás, szerelés. A Tudás útját járóknál jó trükk, ha előbb feltolják a jártasságaikat, majd amikor elérnek megfelelő magassághoz, akkor vállalnak munkát, így hamar felrohanhatnak a ranglétra tetejére.

Jellemben nagyon fontos a pedánsság, hiszen a takarításban kell csúcsot elérni, a komolyság, hogy a logikát hamar fel lehessen tolni, és nem baj, ha nem annyira aktívak, hiszen a tanulás sok ücsörgést kíván.

Megjegyzés*: itt találod a játék legnagyobb aspirációs csúcspontszámát (összes szint maximalizálása)!*

Csúcspontszámok:

- Segítséget kér a házi feladathoz / Ask for Homework Help (2500 pont):
- Csillagos ötöst hozni haza / Get A+ Report Card (3000 pont)
- Elérni egy jártasság legmagasabb szintjét / Maximize a Skill (8000 pont)
- Idegenekkel találkozni / Meet Aliens (8000 pont)
- Kísértetet látni / See a Ghost (3000 pont)
- Elérni a tudományos karrier csúcsát / Reach the Top of the Science Career (15 000 pont)
- Elérni az összes jártasság legmagasabb szintjét / Maximize All Skills (30 000 pont)
- Megmenekülni a haláltól / Be Saved from Death (8000 pont)

▷ *Kiegészítés: az Egyetem csomagban megjelenik az életcél (lásd bővebben ott), és ennél ezen aspirációhoz hozzácsapódik a paranormális és a természettudományos, plusz a bűnözői karrier is (utóbbi azért elég necces itt).*

I.3.4.3. Család [Family]

A név mindent elmond – minél többet kell a családdal foglalkozni. Mivel itt nincs kifejezett karriercél, ezt az aspirációt a nagyszülőknek és a háztartás-

beli asszonykáknak ajánlom választani. A gyermekek aspirációjának (Felnőtt) vágyai gyakorlatilag megegyeznek a családközpontú sim vágyaival (pl. megtanítani beszélni – megtanulni beszélni), ezért mindkettőjük aspirációmérője növekedni fog, ami ritka nagy kincs, és igazi különlegesség.

Az ilyen aspirációjú simnek nem is kell munkát keresni, nála a melóval kapcsolatos vágyak nem lesznek erősek. Jellemben természetesen nagyon magas pedánsság kell, hogy maguktól is rendben tartsák a lakást, és nem baj, ha nyitottak, hiszen ráérnek arra is, hogy szocializáljanak, a családnak barátokat szerezzenek. Az se gond, ha nem annyira aktívak, viszont például a játékosság segíthet abban, hogy a maradék szabadidőben festegetéssel hamar feltolják a kreativitást, és ezzel kipótolják a família kasszáját – de ez semmiképpen nem mehet elsődleges vágyaik rovására. Egyébként remek társra lelhetnek egy Hírnév aspirációjú simben, hiszen az hajszolhatja a sikert gond nélkül, mialatt eme társa otthon neveli a gyerekeket, és rendben tartja a lakást.

Csúcspontszámok:
- Eljegyzés / Get Engaged (5000 pont)
- Házasság / Get Married (8000 pont)
- Gyereke születik / Have A Baby (8000 pont)
- Járni tanítani / Teach to Walk (5000 pont)
- Beszélni tanítani / Teach to Talk (5000 pont)
- Bilire szoktatás / Teach Potty Training (5000 pont)
- Segíteni a házi feladatnál / Help with Homework (5000 pont)
- Unokája születik / Get a Grandchild (8000 pont)

▷ *Kiegészítés: az Egyetem csomagban ehhez az aspirációhoz a rendvédelem karrier is megjelenhet, mint életcél!*

Megjegyzés: Mint a Vagyon esetében, ez az aspiráció is necces tinikorban, hiszen a vágyakat itt is csak felnőttként lehet beteljesíteni. Ezért itt is, ha egyetemre szánod hősöd, jó valami más irányban elindulni. Lehet ez a Románc vagy a Hírnév, de szerintem még jobb a Tudás, hiszen ennek vágyait, nevezetesen a tanulást, alaposan kiélheted, és jól fial, ráadásul, ahogy hamarosan szó lesz róla, a Család aspirációra akár egy Szűz, akár egy Bak jó, és ők mind szívesen tanulnak. Ekkor a srácot elindíthatod akár a tudomány, akár a gasztronómia felé (egyikben a takarítás, másikban a főzés az alap, és mindkettőben ott a műszaki ismeretek témaköre, ami szintén jól). A második év végén aztán jöhet az áttérés, és a diploma után a családalapítás.

II.3.4.4. Románc [Romance]

Itt természetesen minden a szerelem körül forog majd. Mivel egyszerre több vas is a tűzben izzik, vigyázni kell, hiszen féltékeny jelenetek sora szegélyezheti hősöd útját (lásd: 5. fejezet, 7. szakasz). Ezek a figurák igazi életművészek, a csúcskarrier itt pont ez, azaz a munkakerülő. A szabadság gyermekei, és minden, ami kötöttséget jelent, rettegéssel tölti el őket.

Épp a fentiek miatt nem ajánlom, hogy egy ilyen aspirációjú simet megpróbálj összehozni egy Család életutat választóval, mert ami utóbb vágya, az e karakternél félelemként jelentkezik... Azt is figyelembe kell venni, hogy mivel e figura mindenkit meg akar dönteni, adott esetben más romantikus útját keresztezheti, tehát a hódításokat próbáld meg a kiválasztottal kettesben végrehajtani. Érdekes megoldás egyébként az, ha lakótársaknak (esetleg testvérnek) összeraksz egy Romantika és egy Hírnév aspirációval rendelkező simet. Utóbbinak ugyanis barátokra, és *csak* barátokra van szüksége, míg előbbinek szeretőre. Így a népszerűségre vágyó összehaverkodik valakivel, áthívja a lakásba, az „áldozattal" pedig a lakótárs „elvarrja a szálakat". Ez ugye még összeütközéshez sem vezet, hiszen az illetővel a két komának más-más célja van.

Jellemben természetesen csúcsközelben kell lennie a nyitottságnak, és a kedvességnek. Mivel a kreativitás is bejátszik, az átlagnál magasabb játékosság sem árt. A többi nem annyira lényeges, akár középérték is lehet, vagy az alatti, mondjuk egy nagyon trehány sim büfögése és zabálása nem minden helyzetben segíti a kapcsolatépítést, de úgyis inkább szocializálni fogsz, márpedig a magas karizma, és a kedvesség bőven ellensúlyozza a kisebb zökkenőket.

Csúcspontszámok:
- Legelső csók / Have Very First Kiss (8000 pont)
- Etyepetye / WooHoo (3500 pont)
- 2 szerelme legyen egyszerre / Have 2 Loves at Once (8000 pont)
- Etyepetye 3 különböző simmel / WooHoo with 3 Different Sims (8000 pont)
- Elérni a munkakerülő karrier csúcsát / Reach the Top of the Slacker Career (15 000 pont)

▷ *Kiegészítés: az Egyetem csomagban az életcéloknál a munkakerülő karrier mellé csapódhat a gasztronómus, a sportoló és a művész is.*

I.3.4.5. Hírnév [Popularity]

Ezen sim életének mozgatórugója az ismertség és népszerűség, ehhez sok barátra van szüksége, akiket nagy partikon gyűjthet be. Hozzákapcsolt karrierek:
- politikai
- sportoló
- hadsereg

Családi és egyéb kapcsolatok terén ez az aspiráció rengeteg variációra ad lehetőséget. Először is ez a sim ugye alapból „barátszerző", tehát ideális otthonülő családtagnak, aki szabadideje jó részét az ismerősök számának gyarapításával tölti, főleg jó azok mellé, akiknek a karrierhez sok haverra van szükségük (munkakerülő, politika, rendvédelem). Jó társ egy Vagyon aspirációs mellé is, illetve érdekes lehet egy Tudós mellé állítani, ugyanis annak egyik vágya az, hogy valaki megmentse a haláltól, míg eme figuráé, hogy ilyen akciót végrehajtson, ami kellemesen passzoló dolog (lásd: 8. fejezet, 14. szakasz). Végül itt is megemlítem, bár már esett róla szó, hogy jó lakótárs egy Romantikus mellé, házastársként pedig egy Családosnak, részleteket lásd fent. Egy nagyobb családban hálásan adja ki magát egy ilyen aspirációjú nagyapa, aki ugye szerzi a barátokat, ráadásul mivel karizmatikus, jó esélylyel és hatásosan formálhatja a kisunoka jellemét.

Jellemben persze itt is a nyitottság és kedvesség a lényeg, a magas karizma miatt. A többi a karriertől függ. Nem árt a játékosság – itt is megjelenik az otthoni festés, mint pénzkeresés, és a politikához is kell a kreativitás, viszont lehet komoly a szaki, mert utóbbi pályához logika is kell; mindezek mehetnek az aktivitás és pedánsság rovására. Ezzel szemben a katona és a sportoló (e két szakma jártasságrendszere teljesen megegyezik) karrierjéhez az erőnlétet kell fejlesztened, így oda aktív simet készíts, és nem kell, hogy annyira játékos és rendmániás legyen.

Csúcspontszámok:
- Nagyszerű bulit rendezni / Have a Great Party (5000 pont)
- Szerezni 3 legjobb barátot / Have 3 Best Friends (8000 pont)
- Mesterművet eladni / Sell a Masterpiece (6000 pont)
- Verekedésben győzni / Win Fight (5000 pont)
- Elérni a politikusi karrier csúcsát / Reach the Top of the Politics Career (15 000 pont)
- Elérni a sportoló karrier csúcsát / Reach the Top of the Athletic Career (15 000 pont)

I.3.4.6. Felnőni [Grow Up]

Ez egy plusz aspiráció, nem választhatod, az újszülöttek automatikusan ehhez kapcsolódnak (bár náluk még vágyként nem jelentkezik, ők csak a peluscserét és a cumisüveget igénylik), és ez egészen a gyermekkor végéig tart. A totyogónak még egyszerű vágyai lesznek, melyeket az őt tanító simmel sokszor közösen fognak kielégíteni, főleg, ahogy említettem, ha az Család orientációjú. A gyermekeknél már bonyolultabb vágyak és félelmek jelennek meg, elsősorban az iskolához, a fejlődéshez és az új kapcsolatokhoz kötődően.

Csúcspontszámok:
- Szoktassák bilire / Learn Potty Training
- Megtanulni járni / Learn to Walk
- Megtanulni beszélni / Learn to Talk
- Learn to Study
- Csillagos ötöst hozni haza / A+ Report Card
- Legjobb barátot szerezni / Make A Best Friend

I.3.5. Egy kis elemzés: a jellemvonások és aspiráció karriervonzatai
A jellemvonásoknál és az aspirációnál is kiemeltem, a karrierépítés szempontjából melyek az üdvözítő lépések. Nem árt talán mindezt összefogni, az-az immár az egyes szakmákon sorba menve végignézni, melyikhez milyen jellem és életút passzol.

- **Bűnöző [Criminal]:** Erőnlét és kreativitás az alapja, ezért a Nyilas a legjobb választás a magas aktív és játékos értékek miatt.
- **Gasztronómia [Culinary]:** Logika és kreativitás, mellé főzés. Az első kettő eléggé üti egymást, hiszen előbbi inkább komoly, utóbbi játékosabb simeknél fejlődik jobban. Ezért jobb a komoly felé hajolni, így a főzés tanulása is egyszerűbb, és az „ülős" fejlesztések miatt aktivitásra sincs akkora szükség. Egy Oroszlán megfelelő e célra.
- **Gyógyászat [Medicine]:** Takarítás, logika, műszaki ismeretek. Tehát: pedáns, komoly, és nem baj, ha kevésbé aktív. Szűz!
- **Hadsereg [Military]:** Erőnlét, karizma, olvasottság műszaki téren. Aktivitás, komolyság és közvetlenség: Ikrek vagy Skorpió egyaránt jó.
- **Munkakerülő [Slacker]:** Kreativitás, karizma, műszaki ismeretek, azaz: játékos, nyitott, aktivitás nem számít annyira. Bika, esetleg Vízöntő jónak tűnik elsőre. Ám ahhoz, hogy e karrier csúcsára érj, 13 barátot kell begyűjteni, amihez mindenképp „partiképes" sim szükséges. Mivel a Románc aspirációt választók alapfoglalkozása ez, az előbbi megállapítást is mérlegre téve a Mérleg a legideálisabb, a középnél alig erősebb játékosság ellenére is, ám nyitottsága és kedvessége kiegyensúlyozza ezt.
- **Politika [Politics]:** Kreatív, logikus, karizmatikus. Ugyanúgy, mint a gasztronómusnál, az első kettő itt is kicsit fasírtban van, ezért a karizma felől kell megközelítenünk a helyzetet. A Mérleg megfelelő e szerepre, hiszen itt is, mint a Munkakerülőnél, sok barátra – tíz főre – lesz szükséged a karrier csúcsára hágni.
- **Rendvédelem [Law Enforcement]:** Fontos az erőnlét és a logika, no meg a takarítás. Ezért tehát aktív, komoly, pedáns jellemet kell keresnünk. A Halak elég jó lenne, viszont ez zárkózott jegy, és itt is sok barát kell majd, ezért talán inkább a Skorpió tűnik megfelelőnek.
- **Sportoló [Athletics]:** Maximális erőnlét és karizma, műszaki ismeretekkel. Az Ikrek aktív, komoly és nyitott, ezért őt ajánlom.
- **Természettudomány [Science]:** Logika, takarítás maximumon, erős főzés. Tehát egy komoly, pedáns jellemet keresünk, az se baj, ha zárkózott. Szűz, természetesen.
- **Üzletember [Business]:** Gyakorlatilag megegyezik a politikussal, csak kevesebb barátra van szüksége. A Mérleg itt is megfelelő.

Az **Egyetem** kiegészítővel szállított négy új pályát is elemezzük ki:

- **Művész [Artist]:** Kreativitás, karizma, főzés és műszaki ismeretek - egy játékos figurát keresünk, aki kellően nyitott is. Mivel épp úgy 13 barátra lesz szüksége, mint a Munkakerülőnek, és ez a pálya attól csak a konyhaművészet terén tér el, a Mérleg itt is megfelelő választás.
- **Természetkutató [Natural Scientist]:** Ez egy érdekes pite, hiszen erőnlét és logika kell hozzá, emellett takarítás és műszaki olvasottság – no meg 12 barát. Azaz: aktív, ugyanakkor komoly jellem, és kellően nyitott. Mindez rímel a sportolói pályára, ezért itt is az Ikrek jegyét ajánlanám – csak hát a takarítás, ugye. Ha feltételezzük, hogy elég havert szedtél össze az egyetemi évek alatt, és kellő rutinod van a szocializálásban, mindenképp jobb választás a Skorpió!
- **Paranormális [Paranormal]:** Karizma, kreativitás, takarítás, főzés, 13 barát, azaz: közvetlen, játékos, meglehetősen pedáns. A Bak megfelelő, ő takarítós, kedves, elég nyitott és nagyon szeret mókázni. Sajnos lustasága miatt a festőállványnál hamar kifárad, de például ücsörgős zongoristának kitűnő.
- **Szórakoztatóipar [Show Business]:** Erősorrendben: erőnlét és karizma, kreativitás, logika, és játék legmagasabb barátszáma: 14 haver! Természetesen itt csak egy abszolút extrovertált, nyitott, jó fej komára van szükség, aki aktív, ugyanakkor kellően komoly. Ilyet nem igen találni; a barátkozás felől közelítve ugye Mérleg, viszont a 2-es inaktivitás megöli a testet. Ezért inkább az Ikrek, mint a sportolónál: aktív, nyitott, viszont ő sem túl kedves, de ezt, mint a két előbbi esetben, itt is ki lehet egyensúlyozni okos interakciókkal és odafigyeléssel. Aki a kedvesség felől közelít, az rátalálhat a Halakra, ez a jellem viszont inkább befelé forduló, az ilyen exhibicionista pálya kevésbé jó és vonzó a számára.

Érdemes az **aspiráció** felől is megközelíteni a dolgot, ezzel kompletté tehetjük a megfelelő karakter kiválasztását:

- **Vagyon:** Atlétika, üzleti pálya, karrierépítés, pénzkeresés. A fentiekből ugye előbbinek az Ikrek, utóbbinak a Mérleg jegy a megfelelő.
- **Tudás:** Tanulás, jártasságfejlesztés, tudományos pálya, és emberkerülés, hogy ne kelljen szocializálni annyit. A Szűz kiváló e szerepre.
- **Család:** Itt nincs karriercél, ez ugye a háztartásbeliek, főállású anyák, nagyszülők ideális életcélja. Halak a legmegfelelőbb, hiszen egy elég pedáns, emberekkel kapcsolatot teremteni tudó, ám ugyanakkor tanuláshoz komoly jellemet keresünk. Jó lehet erre a Rák is, bár ez eléggé kiegyensúlyozott, ezért oda kell figyelni a szükségleteire, amúgy kívánalmainknak mindenben megfelel (sőt, picivel „takarítgatósabb" is). Pedánsság szempontjából persze a legjobb a Szűz – ha csak takarításra, főzésre kell valaki, hiszen ő félénk, nincs nagy szüksége társaságra, így például a gyermeknevelésért nem fog lelkesedni. Eme szerepkörre egyébként a Bak a megfelelő, ő viszont lusta. Ha van helyed és kedved sok simmel foglalkozni, ezt a látszólagos problémát egy huszárvágással feloldhatjuk. A két munkás szülő mellé beállíthatsz egy takarító, főző, műszaki ismereteket örömmel tanuló Szűz nagyapát, és mellé egy Bak nagyanyót, aki örömmel ül le a gyerekkel játszani, neki felolvasni, és az áthívott szomszéddal a tévét nézve a kényelmes pamlagon beszélget. Mivel utóbbi ücsörgős, de játékos fajta, a kreativitása jól növelhető, így például otthoni munkára, festegetni, regényt írni is megfelelő (vagy gondozni a Munkakerülő szülő karrierjutalmát, lásd: 6. fejezet, 5. szakasz!).
- **Románc:** A Mérleg lesz az ideális választás, akár a Munkakerülő karriert választod, akár nem, hiszen rengeteg szociális interakciót kell indítanod majd, ezért a nyitottság és kedvesség alapkövetelmény. Tipp: bármilyen utat is választasz hősödnek, mindenképp told fel a karizmáját, hogy a hódítások, csábítások olajozottabban menjenek!
- **Hírnév:** Ez egy jóval összetettebb probléma. Először is el kell döntened, milyen pályát választasz. A sportolónak lételeme a mozgás, mint írtam, erre az útra az Ikrek a megfelelő. Politikusnak a Mérleg a megfelelőbb, hiszen itt nincs szükség nagy aktivitásra. Ha a bulik és a barátkozás vonz, mindenképp a Mérleg a jobb választás, hiszen az Ikrek mogorvasága ezen a téren visszaüt.

Mivel a fentiek néhány jegyet nem fednek le, és például egy megszülető gyermeknél majd el kell döntened, merre felé irányítsd élete hajóját, készítettem egy táblázatot (Melléklet: *„Csillagjegyek, aspiráció és karrier"*). Ebben az „Ideális" oszlopban feltüntettem az itt felsoroltakat, azaz az adott csillagjegy szülöttének melyik a legjobb aspiráció és karrier, az „Elfogadható" oszlopban pedig azt, melyekkel lehet adott esetben sikert elérni, de itt mindenképp vedd figyelembe a fentieket, és ezek alapján egy esetleges „átneveléssel" (lásd: 5. fejezet, „A személyiség megváltoztatása") korrigáld a haladási, fejlődési irányt!

I.3.6. Családi kapcsolatok kialakítása
Miután a legalsó pipával rögzítetted karaktered, az átkerül a fényképészműterembe. A bal alsó sarokban lévő pipával jóváhagyva kiléphetsz a teremtésből, illetve a fentieket megismételve létrehozhatod a család többi tagját is. Ha már van több karaktered, a közöttük lévő kötelékeket a második, családfát szimbolizáló ikonnal alakíthatod ki. Az ablakban megjelenik az eddig el-

készült karakterek ábrája, ezeket egymásra húzva közölheted a programmal, hogy ők összetartoznak. Ezután ki kell választanod a megfelelő kapcsolatot:

- Lakótárs [Roomie]
- Gyermek [Child]
- Testvér [Sibling]
- Házastárs [Spouse]
- Szülő [Parent]

Ha semmit nem állítasz itt be, a simek lakótársként kerülnek a „nyilvántartásba". Nagyon fontos tudni, hogy vannak ebben az eszközben olyan korlátok, melyek itt nem léphetsz át, a játékban viszont igen. Ezt mindenképp érdemes körbejárnunk (a kapcsolatokról a 7. fejezetben olvashatsz részletesen)!

- A játékban házasodni csak felnőttek és idősek tudnak (tinit és ez alatti korosztályt nem lehet elvenni, sem azonos életkorban, sem idősebben), ám ebben az eszközben nincs megengedve a korhatár nélküli kapcsolat, azaz csak két felnőttet vagy két öreget jelölhetsz ki házastársnak. Épp ezért ha egy idős urat és egy felnőtt nőt akarsz összeköti, szobatársnak állítsd be őket, és beköltözés után hozd össze őket.
- Tini, gyermek, totyogó itt nem lehet idős sim gyermeke; a játékban igen, tehát ha ilyet akarsz, csak a két simet hozd létre, költöztesd be őket egy házba, és irány a „természetes út".
- Ha van egy házaspárod, és egy fiatalt hozzákötsz, mint leszármazottat, az mindkét fél gyermeke lesz. Ha olyan családra vágysz, ahol az apa vagy az anya mostoha, itt egy egyedülálló szülőt kell létrehoznod, a mostohának szánt simet külön családként, majd őket a játékban kell összehozni.

Általános szabályként tehát az érvényes, hogy ha valamely kevésbé szabályos kapcsolatot akarsz kialakítani, itt vagy szobatársként készítsd el őket (illetve ne nyúlj ezen eszközhöz), vagy készíts több családot, és a szimulációban varrd el a szálakat igény szerint.

Végezetül nagyon fontos megjegyezni, hogy *csak olyan családot hozhatsz létre, melyben van legalább egy felnőtt vagy idős!* A játékban megengedett, hogy egy tini neveljen gyermeket vagy totyogót, tehát ha ezt akarod elérni, itt kell egy idősebb simet készíteni, majd beköltözés után a megfelelő interakcióval (újság, számítógép: saját hely keresése [Find Own Place]) kipakolni.

Azt is jó tudni, hogy a fent leírt kapcsolatok meghatározzák a simek egymáshoz való viszonyát a kapcsolati pontok vonatkozásában is, amint beköltözteted őket egy házba. Erről a Melléklet *„Családi kapcsolatok: induló pontértékek"* táblázat szól, és a már említett 7. fejezetben fogunk velük érdemben foglalkozni.

I.3.7. Utód létrehozása genetikával

Van még egy érdekes lehetőség itt, a nagy növumnak számító genetika megjelenése miatt. Felnőtt házaspárnál (nem öregnél!) elérhetővé válik az új karakter létrehozása mellett a kis cumi ikon, erre kattintva új felület jelenik meg. Felül a mama és a papa, alant a leszármazott képmása látható, utóbbi a két szülő arcvonásaiból áll össze. A középső cumira kattintgatva változtathatod a fiziminkát, mellette a nemet és életkort is beállíthatod, az elfogadás után pedig lejátszhatod a szokásos dolgokat, név, ruhatár, személyiség (alapból ez is a szülőkén alapul). Van még egy fontos pont: a program automatikusan nem alakítja ki a kötelékeket, ezért a végén be kell lépni a családfába és a gyermeket ráhúzni az egyik szülőre, majd kiválasztani a „Gyermek" [Child] pontot (lásd az előző szakaszt!).

Érdekes és sajátos módon így lehet nagyszülőt is gyártani! (Nekem ez kicsit kicsavart megoldás.) A lényeg, hogy válaszd ki a legmagasabb életkort, majd a cumira addig kattintgass, míg a leszármazott inkább arra a félre hasonlít, akinek szülőjét elő akarod állítani. Ha megvan, jöhet a többi beállítás, majd a családfa, húzd az öreg képét gyermekére, és válaszd a „Szülő" [Parent] opciót.

Ha pedig testvéreket akarsz létrehozni, de szülő nélkül (például egy felnőtt testvérpárt), akkor hozd létre az ősöket, őket házastársnak beállítva, készítsd el a megfelelő számú leszármazottat, majd a fő képernyőn válaszd ki a felmenőt, és simán töröld ki őt.

Természetesen a genetikával létrehozott utódot teljes mértékben átalakíthatod – itt nyilván inkább az öltözékről, a személyiségről és aspirációról van szó, hiszen az egész értelme leginkább az, hogy a leszármazott hasonlítson külsőleg őseire; a jellem bár szintén genetikusan öröklődik a két felmenő személyisége alapján, azt azért nem akkora „bűn" kicsit kipofozni.

Egy kis tudomány – hogyan működik a genetika?
Kezdjük a szemekkel. A domináns (uralkodó) színek a barna és a sötétkék, a recesszív („elnyomott") színek a szürke, a zöld és a világoskék, de mindezek felett állnak („szuperdomináns") a felhasználó által készített vagy definiált (például webről letöltött) úgynevezett „custom" színek (magyarul: minden, ami csillaggal van jelölve – nevezzük egyedinek ezentúl).

Lássuk azt az esetet, amikor te készítesz két szülőt, és nekik „teremtesz" gyermeket:

- anya: barna, apa: zöld –> gyermek: barna (a domináns)
- anya: szürke, apa: zöld -> gyermek: vagy szürke, vagy zöld (két azonos prioritású szín)
- anya: barna, apa: netről leszedett mélyfekete -> gyermek: mélyfekete (egyedi szín, mindent üt)

Nos, mi történik akkor, amikor egy fiú felnő, feleségül vesz egy lányt, és gyermekük születik? Anélkül, hogy belemennénk a genetika tudományába, még egy fogalommal tisztában kell lenni, és ez az allél. Vegyük a fenti első esetet! A gyermek szeme barna, mert a domináns szín az anya barna szemszíne volt, ám az apa zöld szemszíne bekerül a DNS-be, az örökítő anyagba. Így lesz lehetséges az, hogy két barnaszemű embernek kékszemű gyermeke születik; ha az anyának barna szeme van, és apja zöld színét is hordozza, az apának szintén barna szeme van, és apja szürke szeme az allél, gyermekük barna, de „kockadobás" (= genetikai valószínűség) útján zöld vagy szürke is lehet.

Ugyanis ha az egyik szülő szemszíne domináns, a másik nem, a domináns a nyerőbb, ám ha mindkét szülő szemszíne domináns, vagy nem domináns (recesszív), újabb kockadobás következik, és itt már az allél is játszik. Vegyünk egy példát!
Mama zöld, allélja szürke; papa zöld, allélja barna -> két nem domináns szín, kockát dobunk:

- 1. gyermek: mamának szürke, papának barna jön ki -> gyermek barnaszemű lesz (domináns)
- 2. gyermek: mamának zöld, papának zöld jön ki -> gyermek zöldszemű lesz (döntetlen)
- 3. gyermek: mamának szürke, papának zöld jön ki -> két recesszív szín, újabb kockadobás jön.

Az egyedi színekkel ugyanez a játék, csak itt erősebb a dominancia.

A hajszínekkel hasonló a helyzet. A recesszív színek a szőke és a vörös, a domináns színek a barna és a fekete, a szuperdomináns az egyedi (custom) szín. Itt annyi a variáció, hogy ha egy anyának egyedi hajszíne van, lánya is örökli ezt a szín, ám fia hajszíne ama bázisszín lesz, melyből az egyedi szín ki lett keverve.

A bőrszínek tekintetében kicsit más a helyzet. Itt nincsen domináns és recesszív, minden a „kockadobáson" alapul. Az általad készített pár gyermeke a két szülő testszínét, illetve az ezek közti árnyalatokat örökölheti. Ha a legvilágosabb színt 1-esnek, és a legsötétebbet 4-esnek nevezzük, és az anya 1-es, az apa 4-es, a gyermek bármelyik árnyalatot kaphatja; ha anya 2, apa 4, a gyermek lehet 2,3, vagy 4. Eme leszármazott gyermeke viszont már genetikusan „működik", úgy, mint a szem és haj esetében: van az örökölött bőrszíne és egy allél, a másik szín, amit génjeiben hordoz. Durva házas-

sági jelenetek alapja ez, amikor egy „fehér" családban hirtelen sötétbőrű fiú születik – a generációkon átívelő, folyamatos, állandó bőrszín dominánssá tette a világos árnyalatot, de a gének egyik lókuszán (helyén) ott ült egy csokiszínű allél, ami valamelyik üknagymama egy gyenge, romantikus, trópusi kalandjának következtében került oda, és egy mutáció nyomán hirtelen felszínre kerül. A Simsben, melyet tudományos alapon programoztak le, ez épp így működik (legfeljebb kicsit fel van gyorsítva ez a folyamat, azaz a valószínűségi mutatók gyengébben vannak súlyozva).

I.4. Kezelőfelület és kezelés

A kiválasztott szomszédságnál állunk tehát. Több lehetőséged is van:

- a fentiek alapján elkészítettél egy simet, esetleg egy egész családot, és velük akarsz nyomulni
- a játékkal szállított simekkel játszanál
- a már a városban élő karakterek életébe akarsz belefolyni
- az előre elkészített sztorimódot akarod kipróbálni

Az első két esetben meg kell nyitnod a „Családok" tárolóját (első gomb, F1), itt találod a már korábban általad elkészített, illetve a Maxis által kreált simeket, illetve családokat. Bármelyikre bökve azok a kurzorhoz tapadnak, és elhelyezheted őket egy lakatlan házban, esetleg egy üres telken – a játék zölddel keretezve megjelöli a lehetséges célpontokat. A család, függetlenül annak létszámától, 20 ezer simoleonnal (a játék hivatalos fizetőeszköze, én a rövidítésekben az egyértelműbb dollárjelet [$] alkalmazom) rendelkezik, ebből kell gazdálkodnod. Vannak a szomszédságban drága, 20 ezer feletti házak, ezeket természetesen nem tudod megvásárolni (ha lesz elég pénze családodnak, átköltöztetheted őket). Telket és kész épületet te is elhelyezhetsz, minderről bővebben a 11. és 13. fejezetben olvashatsz – ha tehát a beköltöztetésnél tartasz, kérlek, olvasd el az ottaniakat! A már lakott házak felett egy zöld kristály látható, ha ezekre kattintasz, beléphetsz az ott lakó család életébe, így tudod elindítani a sztorimódot is.

Folytassuk most ott, hogy elindítottad egy család szimulációját. A házba lépve egy, a szomszédságból már ismerős, ám természetesen más opciókat tartalmazó kezelőfelület kerül eléd. A nagy gombok most az alábbiakat takarják:

- **Élő mód (Live Mode – F1)**: Itt zajlik maga a szimuláció, ez a fő mód, egy házba lépve automatikusan ez van kiválasztva.
- **Vásárlás mód (Buy Mode – F2)**: Erre kattintva a szimuláció szüneteltetve lesz. Itt vásárolhatod meg a lakás felszereléséhez és simed életéhez szükséges cuccokat. Erről a 11. fejezetben lesz szó.
- **Építés mód (Build Mode – F3)**: Itt építhetsz új házat, vagy alakíthatod át a jelenlegi életteret. Erről lásd a 10. fejezetet.
- **Történet mód (Story Mode – F4)**: Ez egy speciális opció, erről a 13. fejezet 4. szakaszában részletesen.
- **Beállítások (Options – F5)**: Erről bővebben lejjebb, mert fontos!

A balszélső korongon találod a házzal és a kamerával kapcsolatos kezelőszerveket. Balra középen az épület egyes szintjeit tudod léptetni, ezt a Page Up / Page Down gombokkal is megteheted. Felette a falakat lehet állítani (erre jó a Home / End gomb is): csak az alapok, automatikusan eltűnő falak, fix falak, komplett ház (a tetőt csak akkor látod, ha fellépteted a ház nézetét a legfelső szintre). A kamerát a középső két nyíllal tudod forgatni, közelíteni, távolítani a +/- gombokkal tudod. Ezt ki lehet váltani az egérrel is: a középső gombot lenyomva tartva és az egeret mozgatva forgathatod és döntheted a kamerát, a görgővel zoomolhatsz (erre jó a numerikus billentyű +/- gombja is), a jobb gomb nyomva tartása mellett mozgathatod a képernyőt, ugyanezt elérheted úgy is, ha a képernyő széléhez viszed a kurzort, vagy akár a kurzorgombokkal is. Alul van két gomb, mellyel videót lehet rögzíteni a játékból és képernyőt lopni, erről szintén a 13. fejezetben olvashatsz.

Nézzük át a beállításokat, hiszen ez az egyik legfontosabb rész. Sajnos a Sims híresen gyenge memóriakezelésben és a processzorerő optimális kihasználásában, így erősen gépfüggő, és még a legerősebb vasakon is képes beszaggatni. A beállítások nagy része ennek finomhangolására hivatott.

Grafika/teljesítmény beállítások:

- **Árnyékok (Shadows)**: Az objektumok árnyékának megjelenítését lehet kikapcsolni, illetve közepes (csak a statikus objektumok vetnek árnyékot), vagy magas (mindennek – simek, tárgyak, házak - van árnyéka) értékre állítani. Utóbbi sok processzorerőt igényel, csak erős gépek tulajdonosai próbálkozzanak vele!
- **Világítás (Lightning)**: A magyar fordítás nem egészen pontos, igaz, az angol sem tükrözi a lényeget. Itt arról van szó, hogy ha egy helyiségben fel van kapcsolva a lámpa, annak fénye valamilyen mértékben átszűrődik a szomszédos helyiségekbe is, a világítótest fényerejének, és pozíciójának megfelelően. Alacsony értéknél ez a hatás nem jelenik meg a játékban, magasnál igen, ezzel reálisabb a látvány. A teljesítménybe kis mértékben szól bele, a magasra állítás kb. 3-4% lassulást eredményez.
- **Grafikus hatások (Graphic Effects)**: A speciális effektek (köd, felhők, füst, stb.) részletessége és minősége. Videokártya függő.
- **Sim/tárgy részletesség (Sim/Object Detail)**: A simek és tárgyak megjelenítésének részletessége. Alacsony értéknél kissé elnagyolt lesz a látvány, viszont jelentősen lecsökken a számítási igény, azaz gyenge vasak esetében érdemes ezt választani. Igazából a simeken látszik a változás, alacsony éréken eltűnnek a fogak, ujjak, elég csúnya lesz a megjelenés.
- **Textúra részletesség (Texture Detail)**: A textúra az objektumokra feszített „anyag". Ezzel az opcióval ennek minőségét, részletességét lehet állítani, például egy vakolatnál csak a magas értéknél látod annak rücskösségét, míg alacsonynál egy sima falat látsz, gyengébb kártyáknál minden textúra homályos, elmosódott lesz. Erősen videokártya függő.
- **Tükröződés (Reflections)**: A fényes felületek (tükör, víz) tükröződésének ki- és bekapcsolása. A bekapcsolás erősen zabálja a géperőt, a mérések szerint kb. 25%-os teljesítménycsökkenést okozhat.
- **Képernyőméret és frissítés:** Gondolom, ezt nem kell bemutatni, állítsd be a monitorodnak és videokártyádnak megfelelő értékeket.
- **Élfinomítás (Smooth Edges)**: Hivatalos nevén anti-aliasing, AA, magyarul élsimítás. Konyhanyelven: ha egy grafikus programmal ferde vonalat rajzolsz, az „fűrészfogas" lesz. Az élsimítás ezt próbálja eltüntetni, megfelelő árnyalatú pixelek hozzáadásával, a végeredményt az emberi szem összemossa, és az él simább, finomabb lesz. Ezen opcióban minél erősebb (tolóka lefelé) finomítást választasz, annál szebb lesz a látvány. Hogy egyáltalán állítható-e ez, az a grafikus kártyától függ, és erősen leizzasztja a processzort, ezért ezt csak az erősebb gépek tulajai húzzák feljebb!
- **Kezelőfelület átlátszóság (UI Transparency)**: Ki és bekapcsolható; ez is teljesítményfokozó, és mivel annyira nagy jelentősége szerintem nincs, a gyengébb gépekkel rendelkezők kapcsolják ki – érdemes ezzel kezdeni a hangolást!
- **Négyszögletes pixelek használata (Use Square Pixels)**: Bizonyos felbontásoknál előfordulhat, hogy a képernyő torzultnak tűnik, ekkor kapcsold be ezt, egyébként hagyd kikapcsolva.
- **Tárgyak elrejtése (Object Hiding)**: Ha bekapcsolod, a program eltünteti a képről a szimulációban épp felesleges, nem használt objektumokat, ezzel igen erősen nő a teljesítmény, hiszen egy csomó dolgot nem kell kirajzolnia a grafikus motornak. Próbáld ki, mit eredményez a kikapcsolása – gyenge gépeknél ez erősen ajánlott, erőseknél persze érdemes bekapcsolva hagyni.

A különféle részletességeket kikapcsolva, vagy alacsony értékre állítva kb. 60% teljesítménynövekedést lehet elérni, tehát igen nagy mértékben tudod géped erejéhez igazítani a játékot!

> **Megjegyzés**: *Bármilyen változtatás csak akkor lép életbe, ha az alul látható nyomógombra kattintasz!*

Audio beállítások (Audio Options)

- A felső részen a különféle hanghatásokat lehet a kis jelölőnégyzetre bökve elnémítani, vagy a tolókákkal erejüket beállítani. Fentről lefelé:

beszédhangok (a simlish nyelv, azaz a karattyolás), hanghatások (különféle kísérőzajok, például a tányér csörömpölése), zene és háttérzaj (madárcsiripelés és társai).

- A négy tolóka alatt egy ötödik található, ezzel a hangminőséget lehet beállítani. Ez függ a hangkártyától, és némileg befolyásolja a teljesítményt is.
- Az első részben lehet a különféle, a szimuláció szempontjából szétválasztott játékelemek (sorban: élő mód, vásárlás mód, építési mód, szomszédság nézet, CAS [karakterkészítés]) mindegyikéhez megadni, hogy milyen stílusú zene szóljon ott. Ha valaki utálja a technót, mindegyik módnál vegye ki a pöttyöt a legalsó gomb elől.

Megjegyzés: *Saját zene hallgatására is van mód, erről lásd a „Sims kreatívoknak" fejezetet!*

Játékbeállítások [Game Options]

- **Peremgörgetés [Edge Scrolling]**: Ha be van kapcsolva, az egeret a képernyő szélére mozgatva az továbbgördül az adott irányba. Akit ez zavar, kapcsolja ki.
- **Egyedi tartalom [Custom Content]**: Ha kikapcsolod, csak a játékkal szállított elemek jelennek meg a karakterkészítőben, a vásárlási és építési menüben. Erre például akkor van szükség, ha egy olyan házat építesz, melyet publikálni akarsz a világhálón, és nem akarod, hogy olyan cuccok szerepeljenek benne, melyeket valahonnan letöltöttél, vagy magad készítettél.
- **Automatikus belépés [Auto Login]**: Ha a játékon belül csatlakozol az internetre (egyedi tartalom böngészése, valami cucc publikálása), ezen opciót kikapcsolva a játék mindig bekéri a felhasználói nevet és jelszót, kikapcsolva az első kapcsolódáskor beadott adatokkal automatikusan fellép.
- **Szimuláció lekicsinyített ablakban [Sim While Minimized]:** Az ALT+TAB segítségével átválthatsz más, a háttérben futó alkalmazásra. Ha ezt az opciót bekapcsolod, a szimuláció ekkor is folytatódik, azaz simjeid élik mindennapjaikat. Ha kikapcsolod, az átváltás pillanatában a játék szünetet „rendel el" (ez a jobb megoldás!).
- **Kameraforgatás [Camera Rotation]:** A jelenlegi, vagy a Sims első részében használt. Szerintem a mostani megoldás jobb, de aki nagyon megszokta az előző verziót, és nehezen vált, itt átkapcsolhat a klasszikus módba.

Az alsó, bekeretezett részben a szimuláció legfontosabb játékelemét találod, és ez a „szabad akarat" (Free Will). Ha bekapcsolod (ez az alapállapot), a simek, ha semmiféle utasítást nem adsz nekik, önállóan fognak cselekedni, szükségleteik és személyiségük alapján: ha éhesek, esznek, ha üríteni kell, elmennek a vécére; ha minden rendben, a komolyak elővesznek egy könyvet, a játékosak bekapcsolják a hifit, és táncolnak, satöbbi. Ha kikapcsolod, simed semmi ilyesmit nem fog tenni: várja, hogy megmondd neki, mit csináljon. Nagyon vigyázz ezzel, mert ebben a módban még akkor sem fog semmit tenni, ha az éhhalál küszöbén áll, csak óbégat és integet! Általában jobb bekapcsolva hagyni, és csak akkor bántani, ha egyetlen simet terelgetsz, akit pontosan, menetrend szerint akarsz istápolni.

Kamera beállítások [Camera Options]

- **Kép a képben ablak [PIP Window]**: Ha ez az opció be van kapcsolva, és bármi olyan történik élő módban, mely a szimuláció szempontjából fontos, a jobb alsó sarokban, a kezelőfelület felett egy kis ablakban ez megjelenik (például befut a postás, eldugul a vécé, egy simed meghízik, stb.). E kis ablakba kattintva egyből az eseményre ugrik a kamera, hogy intézkedni tudj. Sok esetben elég hasznos dolog ez, de jelentős sebességlassulást eredményezhet, hiszen gyakorlatilag ekkor „két játék fut" egyszerre. Gyenge gépek tulajai inkább kapcsolják ki! (Az ilyen események jó részét egyébként speciális hanghatás kíséri, így a rutinosak ezekből is tudni fogják, mi történt.)
- **Különleges esemény kamera [Special Event Camera]**: A fentieken túlmenően, ha valami különlegesen fontos esemény történik, a kamera ráközelít a szituációra. Ez már inkább lehet zavaró, és ez is picit teljesítmény- és memóriafüggő (gyorsan kell képet váltania a játéknak), ezért kevésbé erős gépeknél ezzel is lehet kicsit spórolni az erőforrásokkal.
- **Szomszédsági svenk [Neighborhood Camera Drift]**: Bekapcsolt állapotban a szomszédság nézetben a kamera filmszerűen „svenkel", azaz körbefordul a tájon, amolyan panorámaszerű látványt nyújtva. Inkább esztétikai jellegű, feldobja kicsit a látványt, de nagyon gyenge gépeknél ez is gond lehet (tempósan pakolgatni kell a memóriába, kirajzolni, megjeleníteni a képet).

A másik két résszel a „Sims, kreatívoknak" fejezetben foglalkozom, a középsővel a „Saját sztorik", az alsóval a „Filmforgatás" részben.

A lényeg természetesen maga a szimuláció, a következő fejezet ezt tárgyalja részletesen.

I.5. A szimuláció

Az adott házban élő sim vagy simek portréja baloldalon látható, föléjük mozgatva a kurzort nevük is leolvasható. Ha többen vannak, váltani közöttük e képekre kattintással lehet, illetve a szóköz billentyű lenyomásával lépegethetsz sorban. Az éppen kiválasztott sim feje felett megjelenik egy úgynevezett hangulatkristály, melynek színe az illető kedélyállapotát mutatja, erről a „Szükségletek" szakaszban olvashatsz. Az alsó panel e karakter statisztikáit mutatja részletesen. A „mellszobra" alatt láthatod azt, mely korcsoport tagja, a „nyitott" (hosszabb) rész az éppen aktuális, ha e fölé viszed a kurzort, megjelenik, hány napja van még a korváltásig (lásd: 8. fejezet). Ez alatt a hét napja és a játék szerinti idő, legalul pedig a szimuláció szüneteltetésére, normál, dupla, és extra sebességen futtatására szolgáló gombok, erre a kattintás mellett a 0-3 gombokat is használhatod.

A következő panel az aspiráció, a vágyak és félelmek kijelzői, erre a következő szakaszban sort kerítünk. Ha a bal felső ikonra kattintasz, ezt a panelt elrejtheted, vagy megjelenítheted. Végül a jobbszélső panel szolgál a szimuláció többi fontos aspektusának kijelzésére, ezeket is rögtön sorba vesszük. A kezelőfelület e részét is elrejtheted, ha a bal felső ikonjára klikkelsz.

A kiválasztott simmel a környezetében lévő tárgyakkal és személyekkel interakcióba léphetsz, ehhez semmi mást nem kell tenned, mint azon objektumon vagy karakteren ballal kattintani, ekkor megjelenik egy menü, egy vagy több választási lehetőséggel. Ezekre mozgatva a mutatót a hozzá tartozó kis „lámpa" és felirat zöldre vált, rákattintással kiválaszthatod, ekkor a parancs ikonja „felrepül" a bal felső sarokba (ha meggondoltad magad, kattints valahová a menün kívülre, vagy nyomd meg az ESC gombot). Ilyen akciókból összesen nyolcat jelölhetsz ki (akár a futtatást szüneteltetve is, amit én nagyon javaslok, főleg kezdőknek), ezeket simed sorban végrehajtja. Ha valamelyiket törölni akarod, kattints az ikonjára, ekkor, ha sorban álló, eltűnik, ha az az aktuális, áthúzásra kerül, és simed „elvarrja a szálakat" (ha például egy főzést törölsz, az adott fázist fejezi be – leteszi a hűtőből kiemelt tálcát, ha már kész az étel, azt hagyja ott).

Ismerkedjünk meg tehát a két fontos panellel, és a szimulációval, részletesen!

I.5.1. Az életcél részleteiben, vágyak és félelmek, jutalmak

A kezelőpanel középső részén található az ide vonatkozó felület, felül a vágyak (Wants), alul a félelmek (Fears). Amikor egy sim élete bizonyos pontjához ér, vagy új napra ébred, vágyak és félelmek tudatosulnak benne. Ezekből tucatnyi van, és e kupacból a gép, amolyan „félkarú rabló" jelleggel kisorsol négy csúcsvágyat, és három nagyon erős rettegést, és ezeket megjeleníti. Az adott ikon fölé mozgatva a kurzort leolvashatod a szöveges információt, és alatta egy pontszámot. Ha sikerül beteljesíteni a vágyat, karaktered megkapja ezt a pontot, és ezzel növekszik az aspirációmérő a felület bal oldalán, a valóra vált félelem esetében pedig a pont levonásra kerül. Amint egy ilyen esemény bekövetkezik, természetesen a beteljesült helyett is kapsz egy újabbat.

Lássuk, mikor frissül az egész panel:

- egy legalább 3 órás alvás utáni ébredéskor;
- napszakváltáskor (hajnali 2, 10:30, 16:30 – ezek az étkezési szakaszok váltóidőpontjai is);
- munkából vagy suliból hazaérkezéskor;
- közösségi helyről hazaérkezéskor;
- ha az ufók elrabolták simedet, a visszatérés után;
- a családot ért fontos változásokkor: egy családtag elvesztése (halál, a gyermek állami gondozásba kerül, valaki elköltözik), új családtag megjelenésekor (születés, örökbefogadás, beköltözés), egy családtag korosztály-váltása (pl. a felnőttből idős lesz);
- szakításkor;
- ha simed terhes lesz;

A mérce maga egy érdekes és fontos szerkezet. A „dereka" a zéruspont, e felett pozitív, alatta negatív értékek szerepelnek. Négy alapállapota van, mely hat szakaszra oszlik, ezek fentről lefelé a következők:

- **Platina:** Ez a maximum érték, maga a nirvána, ezt elérve simed hangulata is platinába kerül; erről még lesz szó a későbbiekben, hiszen alaposan beleszól a szimulációba.
- **Arany**: Áldott állapot, ilyenkor az aspirációs jutalmak (lásd később) biztosan működnek, nem kell félned a mellékhatásoktól.
- **Zöld**: Semleges helyzet, bónusz nem jár, de nem is kell szankciókra számítanod; ez egyfajta „elégedett vagyok az életemmel" státusz. Ennek két állapota van, a nulla feletti az „elmegy", a második, az arany alatti az „oké".
- **Vörös:** „Miért ver engem a balsors?" állapot. Amely sim „bevörösödik", azonnal jajongani kezd, sajnáltatja magát, abbahagyja a tevékenységeit. Ennek is két szintje van, ha a második, azaz a legalsó értékbe zuhan, az aspirációtól függő „vészhelyzet" alakul ki, mely tragikomikus akciókba torkollik:
  - **Vagyon:** Simed kimegy az utcára, és koldulni kezd.
  - **Tudás:** Simed elővesz egy labdát, melyre egy arc van pingálva, tudósfőveget visel, és ehhez beszél.
  - **Család:** Simed elővesz egy liszteszsákot, melyre egy arc van festve, és mint egy csecsemőt, ringatni, babusgatni kezdi.
  - **Románc:** Simed elővesz egy felmosófát, melyre egy papírtányér van erősítve, erre arc rajzolva, és ezzel elkezd táncolni.
  - **Hírnév:** simed elővesz egy pálcikakezekkel díszített műanyagpoharat, melyre egy arc van rajzolva, és beszélni kezd hozzá.

E szintekhez az életkortól és aspirációtól függő titulus is kapcsolódik, melyet leolvashatsz, ha a mérce fölött tartod a kurzort. Külön nem sorolom fel őket, mert gyakorlati jelentőségük nincs, inkább azt a célt szolgálják, hogy egy csúf gúnynévvel felpaprikázzák a játékost, és a hangzatosabb rangok elérése felé tereljék.

A mérce kapacitása az életkortól függ, az alábbiak szerint:

- totyogó: 3000 pont
- gyerek: 6000 pont
- tini: 9000 pont
- felnőtt: 12 000 pont
- idős: 15 000 pont

Ez csak az „űrtartalomra" vonatkozik, az arányok nem változnak, tehát a platina az összpontszám 35, az arany 25, a felső zöld 20, az alsó 10, míg a két vörös 5-5 százalékát teszi ki.

A mérce „amortizálódik" idővel, azaz szépen elkezdenek az összekapart pontok elfolyni belőle, az idő a szinttől függ, természetesen (és sajnos) a platina veszít értékéből a leghamarabb. A pontos számok:

- platina: 8 óra
- arany: 16 óra
- mindkét zöld: 32-32 óra
- felső vörös: 32 óra
- alsó vörös: 0 óra

Ez a csökkenés csak ébrenléti állapotra vonatkozik, alvás közben megáll, hiszen az kissé igazságtalan lenne, lesz bajod a fenntartással és turbózással így is elég.

Lássuk, mi az értelme annak, hogy a vágyakat beteljesítsd, milyen előnyeid származnak ebből:

- A platina hangulat überel mindent; ez egy boldog hangulatot jelent, azaz a szükségletektől függetlenül elégedett simed, kiválóan teljesít a suliban vagy munkahelyén, a szociális interakciók jó részét nem utasítja el, így kapcsolatépítése szárnyal, és gyorsan tanul, a jártasságfejlesztésben élen jár.
- Az alacsony aspirációs szint ezzel szemben egy sor kellemetlen helyzetbe hajtja simedet: olyan akciókba, melyek rabolják az időt és a pénzt, rombolják a kapcsolatokat és szükségleteket.
- Abban a pillanatban, hogy egy sim felnőttből idősség válik, hátralévő élete napjainak számát aspirációs szintje határozza meg; platinában megöregedni a hosszú élet titka, és ez persze minden szempontból előnyös a családnak is.
- Ha egy sim élete lepereg, a hagyaték összegét is aspirációs szintje határozza meg, így örökösei több pénzhez jutnak (lásd Melléklet: „Örökség és aspiráció" táblázat, illetve 8. fejezet!).

Épp ezért nagyon fontos, hogy megpróbáld elkerülni a félelmek valóra válását, ugyanakkor beteljesítsd hősöd vágyait. Ennek szellemében, amint egy nagyon magas érték kerül elő, és úgy látod, hogy ez teljesíthető (például: kamasznál az első csók érhet 8000 pontot, és biztos, hogy előbb-utóbb el fog csattanni), az adott ikonra jobbal klikkelve zárolhatod azt, így a napi „sorsoláskor" nem fog megváltozni (ezt a rajta megjelenő kis lakat jelzi – a visszavonáshoz újra rá kell kattintanod). Ez a lezárás a félelemre is kiterjeszthető (de összesen csak egy lehetőséged van: vagy félelmet, vagy vágyat stoppolhatsz le). Jó kérdés, hogy mire jó rögzíteni egy rettegést; nos vannak játékosok, akik élvezetet lelnek a sötét oldalban, így nekik is kell valami móka, amivel a végső kétségbeesésbe és a szakadék felé lökdöshetik szerencsétlen simjüket... Egy hasznos tipp: a platina szintet ügyes taktikával „kierőszakolhatod"! Vegyünk egy példát: simednél megjelenik a vágy, hogy szeretné a kreativitását feltornázni magasabb szintre, ez jó sok pontot ér, le is zárolod. Ha elküldöd mondjuk pingálni, és látod, hogy már 90-95% közelében van ez az érték, állítsd le, gondoskodj arról, hogy kisebb vágyakkal aranyban tartsd, és így küldd lefeküdni. Ébredés után irány a festőállvány, a maradék pár százalékot letudja, átmegy platinába, ami ugye 8 órát kitart, azaz ha jól időzítettél, teljes munkaidejét erre áldott állapotban fogja kitölteni, és ha minden feltétel birtokában van, az előléptetés gyakorlatilag garantált.

Fontos azt is tudni, hogy minden vágynak és félelemnek van egy elévülési ideje; ha a panel frissül, de egy vágy még „fiatal", visszakapod, míg a lejárt idejű eltűnik, ezért is fontos, hogy rögzítsd a magas pontszámúakat. Ez az elévülési idő sok mindentől függ, de van két fő mércéje: mennyire játszik szerepet az adott sim aspirációjában, és beteljesítése mennyi időt vesz igénybe (például egy regény megírása sims-időszámítás szerint 26 óra, így nyilván egy erről szóló vágy ki kell hogy tartson addig). Ez egyben azt is jelenti, hogy ha kellő időt töltesz a játékkal, ki fogod tapasztalni, melyek a fontos, zárolni való vágyak, és melyek azok, melyek kevésbé fontosak, vagy újra és újra feltűnnek, így nem kell megfogni őket. A lezárás ugyanis elveheti a helyet egy értékesebb vágytól, így jó tudni, az adott élethelyzetben mire kell számítanod.

Azt, hogy milyen vágyak és félelmek jelennek meg, rendkívül bonyolult algoritmus szabályozza. Az alapelemek: az aspiráció, a személyiség, a korosztály, a jelenlegi aspirációs pontérték, a hangulat, a kapcsolati értékek. A legmérvadóbb mindezek közül az aspiráció, ezért is szerepelnek ezek egy panelon. Például ha simed Tudás életutat választ, a két alapkarrier számára a Természettudomány és a Gyógyászat, így első vágyai közt az szerepel majd, hogy ebben a szakmában találjon állást. Ha mondjuk ezzel szemben sportolónak küldöd, eme két vágy továbbra is felbukkan, és csak akkor fog elévülni, ha komolyan ráfekszel az atlétikára, és lassan átadja a helyét ama vágynak, hogy előléptetéshez juss, illetve felérj a sportolói karrier csúcsára. Mi-

vel e példában az atlétának erőnlétet kell fejleszteni, a jártasságok megtanulására szóló igény is majd erről fog szólni már, mintsem az ide szükségtelen logika turbózásán. Az aspirációnál már említett csúcspontszámok, az úgynevezett „csúcsvágyak" (Power Wants) is mind az adott életpályához kötődnek (ezeket a panelen aranycsillag jelzi), így mindenképp fontos, hogy valóban már simed létrehozásánál eldöntsd, mi felé akarod terelni, hiszen csak így lesz sikeres és teljes az élete.

A vágyak és félelmek alapkategóriákba sorolhatók, melyek erősorrendben (a gyengébbtől a több pontokkal kecsegtetőkig) az alábbiak:

- **Szociális interakció:** Valamilyen ilyesféle akció, bárkivel, vagy egy adott simmel, a pontérték az interakció rizikófaktorától, bonyolultságától függ (egy etyepetye jól fizet). Ez utóbbit általában a kapcsolati érték determinálja, no és az, ha az illető a közelben van – például ha Rozika felbukkan a hajlékban, előjönnek a „Rozikának viccet mesélni" és hasonló vágyak, illetve ennek ellentétei („Rozikának rossz viccet mondani"). Az ehhez köthető aspirációk birtokosai (Hírnév, Románc, Család) itt számíthatnak magasabb pontszámokra.
- **Kapcsolatépítés:** Egy bizonyos kapcsolat elérése bárkivel, vagy egy adott simmel, a pontszám a kapcsolat minőségén alapul. Ez rímel a szociális interakcióra, itt is a Hírnév, Románc, Család aspiráció képviselő számíthatnak a nagy pontokra (megháza sodni, 3 legjobb barátja vagy 2 szerelme legyen egyszerre, stb.).
- **Jártasságfejlesztés:** Bizonyos jártasságot el kell érned, ez minél magasabb szintű, annál több pont jár érte. A Tudás aspirációjúak számíthatnak csúcspontokra itt, de mindenkinél felbukkanhat, aki érdeklődést mutat valamely szakterület irányában.
- **Karrierépítés:** Egy adott szakmában elhelyezkedni (ezek az aspirációnál említett, azokhoz kijelölt alapkarrierek lesznek, tehát Románcnál például a munkakerülő), ott előrelépni, illetve elérni annak csúcsát. Utóbbi jelenti a nagy fogást, itt több aspiráció csúcspontszáma is megtalálható.
- **Evés:** Egy még soha nem főzött étel elkészítése, illetve egy rendszeresen fogyasztott (tehát kedvenc) kaja elfogyasztása (ha este mindig spagettit eszel, előbb-utóbb a „spagettit enni" vágy fog felbukkanni itt). A pontszám alacsony, 500-1000 pont körüli.
- **Vásárlás:** Simed valamilyen tárgyat szeretne vásárolni, a pontszám a cucc értékétől függ. Ez tipikusan a Vagyon aspirációjúak kategóriája, de itt bukkannak fel egyéb vágyak vonzatai is – például a Tudás életutat járó távcsőre, könyvszekrényre vágyik, a kreatív (például hírnév) festőállványra, zongorára. Sajnos ha valamit megveszel, és rögtön utána eladod, pontszámvesztéssel jár, minimum 25 játékórának el kell telnie ahhoz, hogy ezt a büntetést ne szabja ki a gép.

Azt is meg kell jegyezni, hogy az alacsony hangulatú sim (-20 és +20 pont között) általában szintén vásárolni akar, valami olyat, ami jókedvre deríti. Tiniknél, gyerekeknél itt a személyiség játszik be, tehát a közvetlen telefont, a zárkózottabb valami játékot, a játékos szórakoztató elektronikai cuccot, a komoly távcsőt, a lusta tévét, az aktív hifitornyot venne, míg a felnőtteknél az aspiráció a meghatározó (elvégre az nagyjából behatárolja a jellemet is, azaz egy Tudás életutat járó, aki komoly, szintén távcsőre fog bökni a katalógusban). Ha a hangulatukat sikerül felemelni, ezek a vágyak általában hamar elévülnek.

A kétségbeesett állapot (azaz a nulla alatti, vörös tartomány) egy olyan helyzet, amikor simed önálló akcióba kezd, miközben feje felett a gondolatbuborékban aspirációjának ikonja látható, az állapot súlyosságának megfelelő színben és formában (kék, vörös, vörös fűrészfogas buborékban). A legroszszabb helyzetben a fent leírt „vészakciókat" indítják, általánosságban pedig kezüket törölve jajonganak, illetve zokognak. A totyogók, gyermekek és tinik különféle egyéb „éretlen" akciókba kezdenek, ezeket nem részletezem, itt a vécében pancsolástól az urna vagy sírkő összetörésén át a verekedésig és bőgésig mindenféle őrület megtalálható. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy ilyenkor előjön valami olyan vágy, ami sok pontot ér, és egyből visszaemelheti simedet a zöld szintre, de azért akkor járész legjobban, ha odafigyelsz a vágyakra és félelmekre, és a felső tartományban, 0 felett tartod folyamatosan.

> ***Fontos: Ez a rendszer alaposan megváltozik majd az Egyetem csomag feltelepítése után, mivel akár két plusz vágy, egy plusz félelem, és egy újabb zárolási lehetőség is elérhető ott. Ezért fontos, hogy olvasd el a II. részt is alaposan!***

I.5.1.1. Életcéljutalmak

A vágyak kielégítésével gyűjtött pontok nemcsak az aspirációmérő színskáláján jelennek meg, hanem külön is raktározódnak, és ebből különleges eszközöket lehet vásárolni (természetesen a valóra vált félelmek pontszáma levonásra kerül). Eme aspirációs jóságokat simjeid karakterlapján a legalsó, kincses ládikát szimbolizáló ikonra („Jutalmak" [Reward]) kattintva lehet elérni. (Megjegyzés: erre a pontszáma az aspirációs mércénél említett értékvesztés nem vonatkozik, amit összeszedtél, az már a tiéd.) A cuccokat tárgyként helyezheted el és mozgathatod a lakásban; ugyanígy törölheted is ezeket vásárlási módban, de pénzt értük nem kapsz.

A jutalmakat csak arany vagy platinaszinten tanácsos használni. Előfordulhatnak ugyanis mellékhatások, melyek akár tragikusak is lehetnek, ezek zöld szinten ritkábban (50%), vörösön azonban szinte biztosan (80%) beütnek, aranyban és platinában soha.

Pénzfa [Money Tree] (3000 pont)
A kis szobanövény rendszeresen pénzt fial. 6 óránként locsolnod kell, különben tönkremegy, és ki lehet hajtani, egyébként korlátlan ideig hozza termeséit. Magas aspirációval 40$-t lehet leszedni róla, alacsonnyal egyet. Szerencsére nincs korlátozva, hány ilyen fácskád lehet, így akár 10-20 példányt is sorba állíthatsz, ami már komolyabb összeg – persze a gondoskodás ilyenkor viszi az időt (bár a felfogadott kertész ezeket is meglocsolja). Arra is figyelned kell, hogy vendégeid hajlamosak megdézsmálni a termést; ennek meggátolására valami trükköt kell alkalmaznod – például ha a fák egy külön helyiségben vannak, ide csak egy ajtó vezessen be, és ezt ilyenkor helyezd át a lakás más, erre a célra kijelölt pontjára (de építhetsz egy kis üvegházat is). A fát csak tini, felnőtt és idős használhatja.

Kobaknyugtató [Noodlesoother] (5000 pont)
Hangulatjavító fejdísz tinik, felnőttek és idősek számára. 50 pontot emel, ez kb. a mérce negyede, hátránya, hogy viselése alatt a szükségletek gyorsabban csökkennek. Ha alacsony szinten használod, hősöd energiaszintje lenullázódik, összeesik, a többi szükséglet is lecsökken; amint simed magához tér, ledobja a fejfedőt. Csak 1 napnyi ideig, azaz összesen 24 óráig működik (a lemerülést a fények kialvása jelenti). A szerkezet egy dologra nagyon alkalmas, és ajánlott is: előléptetéshez! Ha minden feltétel adott, nyomd fel karaktered aspirációját és szükségleteit (vagy menj platinába, ez a legjobb), csapd fejébe a sisakot, és így küldd munkába, szinte biztos a kinevezés!

Pasteur HomoGenius intelligens teje [P. HG. Smart Milk] (7500 pont)
Akkor érdemes beszerezni, ha van egy totyogó (Toddler, első generációs) a családban. Mielőtt tanítani kezdenéd (vécézni, beszélni, járni), itasd meg vele ezt az „okostejet", ettől rekordgyorsasággal okosodik. Ha alacsony aspirációjú sim főzi ki, a bébi kihányja az ételt, és elveszít egy pontot valamelyik, véletlenszerűen kiválasztott képességéből. Erre egyébként az üveg aurája is figyelmeztet: kék a jó, piros a rossz, utóbbit azonnal ki kell dobni! Öt alkalommal használható, csak felnőttek által.

Menő napszemüveg [Cool Shades] (10 000 pont)
Igen finom eszköz, nagy örömmel használtam. Vetesd fel simeddel (tini és felette), és kezdj interakciót egy olyan figurával, akivel már erősebb (20 vagy ez fölött) a kapcsolata. A szakszerű leírás alapján: a viselője és a vele kapcsolatba került sim első szociális interakciójának

hatása a normál érték többszöröse lesz. Magyarul: egyetlen beszélgetés elég, hogy az illető a barátod legyen, ekkor a szemüveg megsemmisül, és bár közvetlen negatív hatása nincs, ha az említett interakció rosszul sül el, az ezért járó pontcsökkenés is nagyobb lesz, mint normál esetben. Összesen öt darabot tartalmaz a készlet, ezután újat kell vásárolni.

Az Eklektikus és Enigmatikus Energiaforrás [The Eclectic and Enigmatic Energizer] (14 000 pont)
Hasznos szerkezet, ha Simed (tini és felette) nagyon le van harcolva, és gyorsan fel kell őt tölteni (például munkába, suliba indulás előtt, vagy egy fontos képesség megszerzéséhez). A gépezet siker esetén 750 pontot oszt szét a szükségletek közt, ez gyakorlatilag a teljes skála feltöltését jelenti, de a fényes zöld hangulat garantált. Ám vigyázat: ha sikertelen a kísérlet (arany aspiráció alatt), a szükségletekből a 750 pont levonásra kerül, ami tulajdonképpen a teljes kóma – szerencsére ez nem vezet halálhoz, de épp elég meló lesz a koma regenerálása. Csak ötször lehet használni, utána ki lehet dobni.

Gondolkodó sapka [Thinking Cap] (16 000 pont)
Akár tanulsz, akár tanítasz, a sapkát feltéve ezen folyamatokat gyorsíthatod, egészen pontosan a jártasság fejlődésének sebessége a duplájára nő. Ideális simjeid (tini és ez felett) gyors fejlődésére, a gyermekek rapid fejlesztésére. Sőt: ha mindketten, tanár és tanuló viseli ezt a cuccot, a hatás összeadódik. Nagyon jó a totyogó oktatására (járni, beszélni, vécézi), sőt ha a poronttyal okostejet itatsz, móka és kacagás a folyamat. Hősödön magasabb jártasságszintek elérésére használd, hiszen az első pár fokozat megszerzése még gyors, aztán a tanulási idő hatványozódik, e szerkezettel viszont ezt a hatást csökkentheted. Arra figyelj oda, hogy a sapkát viselője nem teszi le magától, akár dolgozni is elmegy vele, úgyhogy használat után vetesd le simeddel! Alacsony aspirációnál használva embered energiája lenullázódik, a koma elájul, és valamelyik, véletlenszerűen kiválasztott képességéből egy pontot elveszít. Csak 1 napnyi ideig, azaz összesen 24 óráig működik.

SimSzívó [SimVac] (17 500 pont)
Ez egy kis porszívó, mely a kijelölt Simtől elszippantja egy jártasságpontját vagy aspirációját, választástól szerint; ha az illető kontrolláltható karakter, 3000 aspirációs pontot kapsz, ha viszont NPC, a hatás véletlenszerű. Természetesen az áldozattal a kapcsolati érték ezen akció után romlik, a szerelem vagy együtt járás (Crush) törlődhet. Ha alacsony szinten használod, a hatás fordított lesz, azaz hősöd veszti el a képesség- vagy aspirációpontokat (ezeket az áldozat kapja meg), ráadásul szükségletei is lecsökkennek (és a sikertelenség ugyanúgy kapcsolatromláshoz és/vagy szakításhoz vezethet). Ötször használható, csak tinik, felnőttek és idősek által, és a célszemély is kizárólag e korosztályokból kerülhet ki.

Szerelemkád [Love Tub] (20 000 pont)
Jakuzzi, főleg szerelmi tevékenységekre (tiniknek és ez felett).
Az egyes romantikus interakciókhoz szükséges kapcsolati ponthatárok lecsökkennek, a partner részéről ritkább (szinte nulla) lesz az elutasítás, mint más esetben, és ezeknek hatására a kapcsolati pontok is jobban szaporodnak. Közvetlen negatív hatása nincs. Egyetlen baj, hogy csak 4 órán át fejti ki áldásos hatását – amint a gyertyák kialszanak rajta, átminősül normál fürdőberendezéssé (kényelem: 6, szórakozás: 7). Etyepetyéhez kiváló, főleg a Románc életutat járóknak könnyíti meg az életét!

Életelixír [Elixir of Life] (30 580 pont)
Ha magas aspirációjú simed (tini és felette) elkortyolja ezt az italt, a korcsoportváltás három nappal később következik be. Ez az érték a jelenlegiből lesz levonva, ami azt jelenti, hogy a tinédzserkorból kilépve 3 napig nem érdemes használni, hiszen itt nincs honnan csökkenteni – ha eltelt 3 nap, és már csak 26 nap van hátra a felnőtt létből, a lé megivása után ismét 29 napod lesz. Alacsony szintnél használva a hatás ellenkező, azaz 3 nappal csökken az életed; ha 10 nap múlva lennél öreg, már csak egy heted marad, ha 2 nap múlva, azonnal átalakulsz, míg 3 nappal a halál előtt máris bekopog a kaszás. Összesen ötször használható.

I.5.2. Szükségletek

Következzék a karakterek tulajdonságlapja, vegyük sorra az egyes összetevőket, elsőnek a szimuláció alapját jelentő szükségletek következnek. Ennek lapján nyolc mérőt látsz: éhség, kényelem, ürítés, energia, szórakozás, társaság, higiénia és környezet (totyogónál hiányzik a kényelem és a környezet, gyermeknél csak az utóbbi). Mindegyiket minél magasabb szinten kell tartanod, ez a játék legfontosabb tényezője. A szükségletek átlagolt összértéke határozza meg simed hangulatát is, melyet a feje feletti kristály és a panelen látható homokóraszerű kijelző is mutat (ebbe nem számít bele az energia, és csecsemőknél, totyogóknál az ürítés).

Pár példa, mit befolyásol a szükségletek és a hangulat aktuális szintje:

- a munkahelyi és iskolai teljesítmény;
- hajlandóság a jártasságfejlesztésre;
- különféle szociális interakciók elfogadása vagy elutasítása;
- hajlandóság a szórakozásra;
- az, hogy milyen vágyak és félelmek bukkannak elő, nagyban függ a hangulattól;

Maga a mérce picit megtévesztő lehet, hiszen nincs skálázva, így rögtön jegyezzük is meg: a zérus érték középen van, azaz amikor a mérő 50%-os állapotban van, a két szélén -100 és +100 található, mindent ezek között kell szétosztani (a -50 és a +50 tehát a 25% illetve 75%). Amikor valami hatás éri, a mérce két oldalán nyilak jelennek meg (balra, ha csökken simed aktuális tevékenysége következtében, jobbra, ha nő), ezek száma a változás tempóját jelzi.

A mérce színe rímel a szükséglet értékére, a zöld az áldott állapot, a félig zöld, félig sárga a „még elmegy" kategória. Zöld-vörös a stresszhelyzet, ez kb. -60 és -80 közötti érték, a tejesen vörös (-100) a kataszrófa. A hangulatkristály is ennek megfelelő színt – zöld, sárga, vörös - vesz fel. Mint az előző fejezetben írtam, ha sikerül platinába vinni az aspirációt, az megjelenik itt is, ez a hófehér, „áldott állapot" kártyás szakszóval mindent überel, azaz ha közepes a szükségletek összegzése, akkor is minden babának tűnik, így egy-egy rosszabb érték is becsúszhat (persze ennek ellenére azért a szükségleteket ki kell elégíteni).

A szükségletek, mint az életben, szép lassan nőnek (azaz a játékban lévő mérce szintje csökken), azaz simed megéhezik, vécére kell mennie, elfárad, unatkozik. Ennek sebessége több tényező függvénye:

- A sim életkora; az egyes szakaszoknak megvan a maguk igénye, például a gyerekeknek több mókára van szükségük, míg az öregeknek több pihenésre, így előbbieknél a szórakozás, utóbbiaknál a kényelem fogy gyorsabban.
- A sim személyiségjegye, erről már ott esett a szó, a lustánál például az energia gyorsabban, míg az aktívnál lassabban csökken (ott is kiemeltem: itt szükségletről van szó – aki sokmozgásos, energikusabb, kevésbé van igénye pihenésre, alvásra).
- A sim tevékenysége. Különféle aktivitások, tevékenységek, interakciók adott mértékben csökkentik bizonyos szükségletek értékét (sőt azok kielégítése is, például az evés az ürítés értékét „rombolja").

Alvás közben ez a csökkenés lassul, és természetesen az energia és a kényelem növekszik. A fentiek egymásra is hatnak, azaz egy aktív idősnél a kényelem szüksége lassabban, egy lustánál gyorsabban fogy.

Ha egy szükséglet értéke eléri az említett stressz-szintet (-60 és -80 között), a sim integetve és óbégatva próbál segítséget kérni tőled, miközben a feje feletti gondolatbuborékban a szükséglet ikonja jelenik meg kéken. Ha -80 alá esik az érték, a buborék fűrészfogas lesz, és vörös színű, a pánikolás gesztusai erősebbek. Ha az energia, éhség és ürítés kritikusan alacsony,

simed megtagadhat bizonyos tevékenységeket, például a szórakozást, vagy felkel álmából. A csecsemők kommunikációs csatornája a bőgés, míg a totyogók és gyerekek a fentieken kívül sírással (-60), nyafogással (-70) vagy dührohammal (-80) reagálják le a helyzetet.

I.5.2.1. Éhség [Hunger]

A legalapvetőbb emberi szükséglet, így ez a mérő alaposan kihat simed hangulatára (csak negatív érték esetén, pozitívnál kevésbé járul hozzá annak növeléséhez). Az életkor alapján a csökkenés tempója a következő (a leggyorsabbtól a lassabb felé): tini, felnőtt, totyogó, csecsemő, gyerek, öreg. Aktív simnél 50, lustánál 54 óra alatt csökken nullára a mérce, ha ez bekövetkezik, hősöd éhen hal, de ez csak tini és ez felett következik be – ha gyermek, csecsemő vagy bébi az „áldozat", az éhhalál előtt megjelenik a szociális munkás, és a család *összes* porontyát elviszi. A terhes kismamáknál e szükséglet fogyása gyorsabb, ez egyébként az áldott állapot első jele.

A csillapítás legfontosabb módjai:

- pizza, melyet a telefon vagy számítógép „Házhozszállítás/Pizza" [Delivery/Pizza Order] pontja alatt tudsz beszerezni, 40$-ba kerül, nyolc szeletből áll, lassan tölti fel az éhségmérőt, a hatása sem tart sokáig, ráadásul hizlal is;
- grillezés a kerti sütőben;
- sütés a mikróban vagy szendvicssütőben;
- nassolás a hűtőből (gyors, de kevésbé hatásos);
- főzés (lassú, mivel az elkészítés időt is bele kell kalkulálni, viszont a legjobb eredményt biztosítja);
- nagyon trehányak a kukából is túrnak maguknak hasznosítható kalóriaforrást, de ezt gyorsan tegyük zárójelbe...

Három étkezési fázis van:

- reggeli [Breakfast]: 02:00 - 10:30
- ebéd [Lunch]: 10:30 - 16:30
- vacsora [Dinner]: 16:30 – 02:00

A legnagyobb mértékben, mint említettem, a főzés csökkenti az éhséget, ennek foka több mindentől függ:

- A hűtő fajtája; minél jobb (drágább), annál jobb az étel alapanyaga is.
- A feldolgozás/előkészítés módja és minősége. Kell robotgép és egy munkapult üres felülete is, utóbbiak minősége nemcsak a pontokat növeli, hanem az előkészítés sebességét is.
- A főzőalkalmatosság minősége, minél jobb (drágább), annál jobb lesz az étel. A legtöbb ételhez a gázsütő kell (kivéve a hot dog és a borda, amit a kerti sütőben készíthetsz el, ennél viszont, mivel előkészítést nem igényel, a tápértéket fenti két faktor nem növeli); a mikró és a szendvicssütő csak pár cucc előállítására alkalmas.
- Az utolsó faktor a szakács képzettsége, ez gondolom, magyarázni sem kell. Alacsony képzettség esetén könnyen tűz üthet ki, ezért ajánlatos a konyhába füstérzékelő [Smoke Detector] felszerelése – ennél olcsóbb viszont, ha legalább négyes szintre képzed ki valamely családtagodat, és ő főz mindenkinek. Minél képzettebb simed, annál bonyolultabb ételt készíthet el, és természetesen ezek tápértéke is magasabb, mint az egyszerűbb kajáknak.

A konyhában érdemes betartani a feldolgozás sorrendjét, hogy minél hamarabb elkészüljön az étel. Egy jó konyha így néz ki: hűtő, munkapult, robotgép, tűzhely, munkapult. A két pult azonos típusú legyen, ugyanis ha az első olcsóbb, hősöd elmászik a jobb felülethez dolgozni. Mivel nagy jelentősége van e használati tárgynak, a Mellékletek *„Munkapultok"* táblázatában adok a kiválasztáshoz némi segítséget.

A hűtőnél nagy változás van az első részhez képest: a kajáért immár nem akkor kell fizetni, amikor kivesszük a frigóból (ami nem volt túl életszerű), hanem rendszeresen fel kell töltenünk a szekrényt. Érdekes megoldásként nem a benne lévő étel mennyisége a mérce, hanem az, hány ételpontot nyersz ki belőle. A készlet ellenőrzése a berendezés „Ellenőrizze az élelmiszertartalékokat [Check Food Supply]" pontjával lehetséges (az olcsóbban 200, a drágábban 300 egység fér el, egy pont 2$, tehát a feltöltésükhöz 400, illetve 600$ kell). A feltöltés menete:

- A telefonon vagy számítógépen válaszd ki a „Házhozszállítás/Élelmiszer" [Delivery/Grocery] pontot.
- A megjelenő párbeszédablakban állítsd be a család kasszájának megfelelő mennyiségű pótlást a nyilakra kattintva, majd klikk a pipára.
- Pár perc múlva befut a futár, becsönget, válaszd rajta a „Kézbesítés átvétele" [Accept Delivery] pontot. Simed üdvözli a jövevényt, átveszi a kaját, és bepakolja a hűtőbe.

A fenti eljárás előnye, hogy kényelmes, hátránya, hogy a kiszállításért természetesen pénzt kell fizetni, mégpedig 50$-t, plusz némi extra díjat, ami 6-8$ közötti. Ha ezt meg akarod spórolni, magad is bevásárolhatsz:

- Telefonon rendelj bérautót („Szállítás/Taxi" [Transportation/Taxi] – ingyenes!)
- Válassz ki egy közösségi helyet, ahol van vegyesbolt (Grocerie) – lásd a 9. fejezet 3. szakaszát!
- A boltban a pulton elérhető a vásárlás [Buy] opció, ezt választva megjelenik a fent leírt dialógusablak, állítsd be és hagyd jóvá a vásárolni kívánt mennyiséget.
- Amikor simed hazaér, bepakolja a holmit a frigóba.

A sütőknél a gáztűzhelyek 50, 100 és 150 pontot adnak az étel tápértékéhez, a mikró és a szendvicssütő 100 pont körül, de ezeknél, mivel egyszerűbb készételeket készítesz bennük, semmi más nem adódik hozzájuk – viszont főzési jártasság sem kell hozzájuk, és a mikró nem gyullad ki (legfeljebb elromlik). A legdrágább tűzhelyen megfőzött étel a kissütőnél tízszer, a mikrónál ötször tartalmasabb étel készítésére alkalmas.

A szólóban főzőcskézés mellett a legjobb ételkészítés a tálalás [Serve]. Ez 6 porciót jelent, és a csuda benne, hogy csak 4 adagot kell kifizetned (lásd a Melléklet *„Ételek"* táblázatát!). Ráadásul további előnyei is vannak: a főzési idő nem nő, azaz egyszerre elkészíted a tálcányi tápot, ráadásul, ha a családban legmagasabb főzési jártassággú sim készíti azt, magas tápértékű élelemhez jut mindenki (lásd az előbbi felsorolás utolsó pontját!). Megjegyzés: ha csak két karakter van a lakásban, és belátható időn belül a 4 adag nem fogy el, felesleges a pénzköltés. A legjobban főző simeddel készíttess el egy ételt, majd amikor leteszi azt az asztalra, töröld az utasítást, és főzess egy újabb adagot. Ha azt akarod, hogy vendéged várja meg, míg karaktered elkészül a saját adagjával, vásárlás módban az első adag ételt pakold el valami elérhetetlen helyre (például pult, elérakva egy magas növény), és csak akkor „tálald", ha simed nekiült az ételének!

Egy dolgot kell figyelembe venned: az ételek 6 óra alatt megromlanak, kivétel a kukoricapehely (4 óra) és az instant kaja (12 óra). A romlott ételt (felette zöld felhő és legyek) meg lehet enni, de ez betegséghez vezethet, figyelj erre! A kibontatlan dobozban lévő pizza nem romlik, így érdemes beszerezni egy-két dobozzal vésztartaléknak, hogy ha váratlanul kiürül a hűtő, legyen mit enni adni simjeidnek, és ne kelljen a kiszállításra várni.

A Melléklet *„Ételek"* táblázatában feltüntettem az egyes kaják elérhetőségét, árát, és egy igen érdekes és fontos értéket: az élelmek hatásfokát. Ez egy egyszerű mérőszám: azt mutatja, milyen rövid idő alatt tudsz minél nagyobb tápértékű (tehát az Éhség mércéjét legjobban növelő) táplálékot kinyerni. Reggelire egy kukoricapelyhet és egy omlettet ugyanannyi idő alatt töm magába simed, ám utóbbi laktatóbb, így ennek hatásfoka magasabb. Fontos megjegyezni, hogy ez csak alapfok, tehát minden további bónusz (a szakácstudomány, az előkészítés és a sütő minősége, stb.) ehhez adódik hozzá. Így például hiába magas a pizza vagy a kerti grillben készíthető ételek hatásfoka, ezekhez semmi más nem adódik hozzá, míg egy gondosan előkészített és megfőzött lazac 88%-ára ezek még szépen rárakódnak. Ezt a hatásfokot tehát ennek fényében kell nézni, és inkább a konyhában azonos körülmények között, és azonos Főzés jártassági szinttel készíthető ételeket összevetni.

Az ételkészítésről további tudnivalók a jártasságok „Főzés" pontja alatt!

▶ *Tipp: A Gyümölcskocsonya [Gelatin] az éhség dzsókere! 4$-ba kerül, elkészítéséhez nem kell főzési jártasság, és 24 óra (!) alatt romlik meg, tehát ha tálalsz belőle, míg tart, szükség esetén be lehet törni belőle pár adaggal (kevésbé laktató, mint egy rendes kaja, de éhhalál közelében ez nem számít).*

I.5.2.2. Kényelem [Comfort]
Nem olyan fontos szükséglet, a hangulatra kihatása úgy működik, mint az éhség, tehát pozitívnál sokat nem tesz hozzá, negatívban egyre nagyobb mértékben beleszól, de csak olyan -50 magasságától lesz erősebb ez a hatás. Az életkor alapján a csökkenés tempója a következő (a leggyorsabbtól a lassabb felé): öreg, felnőtt, tini, gyerek, a csecsemőknél és totyogóknál ez a szükséglet nem jelentkezik. Itt is a lustaság és aktivitás a befolyásoló tényező a személyiség oldaláról, a nullára csökkenés aktív sim esetében 48, míg lustánál 16 óra (!) alatt megy végbe. Különösebb veszélye ennek nincs, bár a jártasságfejlesztést alacsony komfortérzetnél a sim abbahagyja.

A komfortot az állómunka, a táncolás, az edzés csökkenti, illetve ha simed kimerülten összeesik (lásd az energiánál), a padlón, földön hortyogás, plusz az áramütés. Feltölteni ezt a legkönnyebb, hiszen csak ülni kell, amit bármilyen széken vagy kanapén végzett tevékenység alatt, kádfürdés közben (beleértve a jakuzzit is), sőt egy drága vécén csücsülve is elvégez karaktered. Ha van pénzed, érdemes a lehető legkomfortosabb berendezést megvásárolni, ugyanis minél drágább egy cucc, annál nagyobb tempóval elégíti ki ezt a szükségletet, és például egy alacsonyabb komfortfokozatú széknél az is limitálva van, hogy maximum milyen mértékben töltheti fel e mércét a rajta való ücsörgés. A komfortérzetet növelheted, ha egy sim, akivel jóban vagy, megdolgozza a hátad („Méltat / Hátbaveregetés") [Appreciate / Give Back Rub) – családnál ez egyszerű, válts át egy másik karakterre, és ajánld fel a fáradtnak ezt a lehetőséget, más esetben például vendégedet dobhatod fel kicsit ezzel. Növeli ezt a szükségletet a kandalló tüzébe bámulás, illetve a szabadban, a főben ülve az ég bámulása („Felhők nézegetése" [Watch Clouds], „Csillaglesés" [Stargaze] – ez nem a távcsöves móka!), illetve gyermekek esetében a kismackó magukhoz ölelése. Fontos azt is tudni, hogy azon simeknél, akik ülőmunkát végeznek karrierjük jelenlegi szintjén, hazatéréskor ez a szükséglet magasabb lesz. Ugyanez a hatás tapasztalható a magániskolába járó gyereknél vagy tininél is, míg az állami intézményekben tanuló srácnál fordított a helyzet, azaz nála csökken.

I.5.2.3. Ürítés [Bladder]
A leggyorsabban csökkenő szükséglet, 100%-ról 6-8 óra alatt vörösbe megy, 16 óra alatt lenullázódik, az ürítés viszont jól megdobja simed hangulatát (minél jobb a vécé, annál hamarabb lehet megszabadulni a salaktól). A személyiségnek erre a szükségletre kihatása nincs, az életkor alapján a csökkenés tempója a következő (a leggyorsabbtól a lassabb felé): öreg, totyogó, csecsemő, tini, felnőtt, gyerek. Az öreg egyébként a vécén is több időt tölt, mivel a szükséglet kielégítésének tempója náluk fele akkora, mint más korcsoportnál.

A hangulatra csak nagyon alacsony értéknél hat ki, ilyenkor a jártasságot fejlesztő sim abbahagyja tevékenységét, illetve szórakozni sem hajlandó, míg nem tereled a toalettre. Ami miatt különösebben oda kell rá figyelni, az a -100-as érték, ilyenkor ugyanis szégyen ide vagy oda, simed ott, ahol van, elengedi a záróizmokat. Ettől teljesen regenerálódik a szükséglet, viszont a higiénia nullázódik le. Ha tanúja volt az esetnek, annak szociális kihatása is van, a goromba nevet, a pedáns elhúzza a száját a dolgon, és mindenki hajlamos ezt a sztorit megosztani másokkal az elkövetkező pár órában (rövid távú memóriahatás, lásd e fejezet 7. szakaszát!). Csecsemőknél és totyogóknál kevésbé veszélyes a szituáció, hála a pelenkának, a beleengedés természetes dolog (de persze ettől is csökken a higiénia). Fontos, hogy a totyogó tréningjénél vedd előre a bilire szoktatást, ugyanis ekkor alacsony értéknél szabad akarat módban készséggel használja eme edényzetet, amivel jelentős időt spórolhatsz meg.

Evés és ivás csökkenti e szükségletet, a kávéfogyasztás, a bárpultnál vagy a csapból történő hörpölés fokozottabb mértékben. Kielégítésének egyetlen módja a vécéhasználat, ennek két kivétele van:

- Nagyon alacsony szükségletnél a különösen lusta és közvetlen férfi simek a szabadban, egy bokornál is elvégzik a dolgukat, ez mondjuk pár órára csökkenti a külső környezet értékét, de megoldást jelent.

- A nagyon trehány sim ezen értéke zuhanyzás közben picit nő, mert... nos, gondolom, érthető, így ez a tulajdonság kihasználható – ha mindkét érték alacsony, az ilyen figurát mindig előbb küldd tusolni, és ha az ürítés is nő, megtakarítottál jó pár percet.

A kielégítés mértéke nem függ a vécé minőségétől, de a drágábbak növelik a komfortérzetet. Ha simed trehány, lehet, hogy nem fogja lehúzni maga után a vécét, erre figyelj oda, és ha kell, külön akcióban intézd ezt el („Öblít" [Flush]). A félénk, zárkózott sim nem fogja használni a vécét, ha más valaki is van a helyiségben, a nyitott viszont igen (de itt a kapcsolati érték is bejátszik).

I.5.2.4. Energia [Energy]
Nyilvánvalóan fontos, hogy mindenki kipihent legyen, ám jó tudni, hogy ezen szükségletnek közvetlen kihatása nincs a hangulatra, azaz hősödet fáradtan is munkába vagy suliba küldheted, ez semmit nem befolyásol – így ha közeleg a munkába indulás ideje, és alacsony valamely fontosabb szükséglet, inkább ébresztő fel fele energiaszinttel, és azokat elégítsd ki. (A dolgozó tininél azért figyelj oda, hogy nekik duplán kell teljesíteniük, azaz ha mínuszban érnek haza, és rögtön gályázni kell menni, a hazaérés katasztrofális lehet.)

A személyiség oldaláról itt is a restség a mérce, a normál csökkenés 100-ról 0-ra aktív sim esetén 24, lustánál 16 óra alatt következik be. Az életkor alapján a csökkenés tempója a következő (a leggyorsabbtól a lassabb felé): totyogó, csecsemő, gyerek, öreg, felnőtt, tini - a két legkisebb korosztálynak napi két alvás is szükséges lehet.

A fizikai tevékenység (azaz szinte minden akció) csökkenti az energiádat. Ha elfogy (stresszhelyzet), hősöd (totyogótól felfelé) ott, ahol van összeesik és álomba zuhan (ha mínuszban küldted munkába, a kocsiból kilépve a járdán), ha viszont nincs erre hely, állva vagy ülve bóbiskol el. Ekkor játékidőben mérve 5 perc múlva felébresztheted egy saját akcióval, mielőtt a komfortérzet is menthetetlenné válik. Vigyázz, mert ha az energiavesztés egy medencében éri őt, fulladásos halállal érhet véget boldogtalan léte! Mindezt megakadályozandó mihamarabb küldd ágyba aludni (Sleep) (itt töltődik fel leghamarabb a mérce), vagy kanapéra, nyugágyba szunyókálni (Nap) (ez lassabb regenerálódást biztosít). A bútor minősége ezt is befolyásolja persze, így megéri beruházni egy jobb ágyra – a drágában 6, a közepesben 7, az olcsóban 9 óra alatt küszik fel a mutató. Vészhelyzetben dobj be 3-4 kávét (viszont ez meg meghajtja simedet); amúgy erre a sima kávégépet ajánlom (Coffee), az eszpresszó ugyan erősebb, de lassabban issza meg a koma, ennyi idő alatt két-három szimplát is be tudsz dobni. A totyogók a gasztronómiai karrierjutalom tócsáit felnyalva is regenerálódhatnak, ezt lásd ott. Az alvás közbeni energiatöltődést egyébként nemcsak az ágy minősége befolyásolja, hanem az is, embered milyen emlékekkel és hangulatban tér nyugovóra; akit nemrég inzultáltak, kirúgta a kedvese, bármilyen módon amortizálódott a hangulata, forgolódik, kellemetlen álmok gyötrik (a feje felett megjelenő gondolatbuborékokban láthatod, mi jár épp a fejében), ez rossz alváshoz, kialvatlansághoz vezet!

Azt is meg kell jegyezni, hogy felnőttjeid igen érzékenyek a hangokra, a legkisebb nesz is felriasztja őket, úgyhogy az alvóhelyül kijelölt helyiségben ne legyen bekapcsolva se tévé, se hifi-torony, se komputer. A hálószobába ne szerelj telefont, és ne zörögjön senki az alvó mellett (pl. flipper vagy kondipad). A gyerekeket semmi nem zavarja, mellettük még egy repülő is felszállhat. Simed addig alszik, míg energiája vissza nem küszik a maximumra, ha előbb ébreszted fel, igen mérges lesz.

I.5.2.5. Szórakozás [Fun]
Ez már egy igen fontos szükséglet, alaposan kihat hősöd hangulatára, mindkét szélső értékben, tehát 50-100 között rendesen megdobja azt, -50 és -100 között a pincébe húzza. Ezt leszámítva különös katasztrófahelyzet nem ala-

kul ki, a már ismerős fejlesztés-felfüggesztés az egyetlen negatívum, illetve az, hogy simjeid megtagadnak bizonyos tevékenységeket, míg feljebb nem tornázod az értéket.

Csökkenésében a mókás személyiség a mérvadó, a lenullázódás komolyaknak 40, játékosoknak 22 óra alatt megy végbe. Az életkor alapján a csökkenés tempója a következő (a leggyorsabbtól a lassabb felé): gyerek, tini, felnőtt, totyogó, idős, csecsemő. A mérce értéke alvás közben nem változik, ébrenlét esetén a fent említett jellemtől függően mindenféle tevékenység nélkül csökken, bizonyos aktivitások jobban hatnak rá, mint például ifjaknál a házi feladat, mindenkinél a házimunka elvégzése (utóbbi a trehányabbakra igaz, a pedánsak ezzel inkább növelik), az áramütés.

A feltöltés szerencsére nem nehéz, hiszen simjeid számtalan szórakozási lehetőséget találnak, egymás ugratásától a viccmesélésen át („Szórakoztatás" [Fun] és „Játék" [Play] interakciók) a különféle tevékenységekig, amiket egyéni tulajdonságaik befolyásolnak – az aktívak és játékosak inkább táncolnak, a komolyabbak könyvet vagy újságot olvasnak, a lustábbak tévét néznek, a romantikusok, nyitottak egymásban találnak örömöt, a családcentrikusak a kisbaba dédelgetésében. A csoportos tevékenység (Group Activity) azonos mókaértéke mellett jobban megdobja a mércét, mint a szólózás, de ez is a jellem, elsősorban a nyitottság és játékosság függvénye. Az első részhez képest sok berendezési tárgy (pl. ágy, kanapé, kád) is bővült a „játék" (Play) akcióval, ezeket is ki lehet használni (de persze inkább a játékosabb simeknek).

Ha egyszerre akarsz több értéket feltornázni, a TV-k univerzálisak, mivel az egész család vagy a baráti kör leülhet eléjük, és a szórakozás mellett a komfort és a társasági szükségletet is növeli, plusz ápolja a kapcsolatokat, lévén simjeid beszédbe elegyednek. Azt viszont érdemes tudni, hogy az egyes korcsoportok a csatornákat négy népszerűségi faktor (utálja, nem szereti, szereti, imádja) alapján preferálják – minél kevésbé, annál hamarabb állnak fel a készülék elől, és annál kevésbé szórakoznak rajta (plusz a mókalimit is alacsonyabb lesz). Íme egy minitáblázat erről:

	SKH [SBN] (hírcsatorna)	Tánccsatorna [Dance]	Kölyökadó [KidzTube]	Nyami Csat. [Yummi Ch.]
Totyogó	Utálja	Nem szereti	Imádja	Szereti
Gyerek	Nem szereti	Szereti	Imádja	Utálja
Tini	Szereti	Imádja	Utálja	Nem szereti
Felnőtt	Imádja	Utálja	Nem szereti	Szereti
Öreg	Szereti	Utálja	Nem szereti	Imádja

Ebből látszik, hogy egy családi tévézés alkalmával az egyetlen megoldás a hírcsatorna bámulása, mivel itt nincs utálat (a totyogót kivéve, de ő picit más kategória). A játékosabbaknak ezért jobb megoldás a videojáték (mind a Maxis játékszimulátor, mind a MISUNÓ), mely ugyanígy növeli mindegyik felsorolt értéket (a komfortot az előbbi, persze csak akkor, ha megfelelő ülőalkalmatosság közelébe telepíted – érdemes ezért a tévé mellé helyezni). Az aktívaknak szintén hasznos a táncolás, ez mondjuk fárasztó, viszont mókás és gyorsan fejleszthető a kapcsolati érték és a társasági mérce, ami például a bulik alkalmával fog jól fialni (ilyenkor gondoskodnod kell a hajték hangosításáról hangszórók elhelyezésével, például kívülre, hogy legyen hely a mozgásra).

I.5.2.6. Társaság [Social]

A fontossági sorrendben ez az érték áll a második helyen a szórakozás mögött, mint ott, itt is a két szélső érték komoly kihatással bír. Ez azt is jelenti, hogy ha a többi szükséglet magasan áll, alacsony szórakozás és társaság mellett akár vörösbe is átmehet simed hangulata. Katasztrófahelyzetben (hangulat -100) tiniknél, felnőtteknél és időseknél különleges akció veszi kezdetét: megjelenik Nyúltárs [Social Bunny], akit csak az érintett sim lát, és bármilyen szociális interakcióra kapható, a romantikusakat kivéve, így ráborulva prémes vállára, és elpanaszolva neki rettentő bánatod, hamar fel lehet tornázni az értéket. A koma akkor távozik, ha a mutató visszakúszik nullára (bővebben róla: 9. fejezet, 1. szakasz). Gyerekeknél, totyogóknál és csecsemőknél komolyabb a helyzet: épp így, mint az éhség esetében, befut a szociális munkás, és a família összes fiatalját (!) állami gondozásba viszi.

Erre a szükségletre a zárkózottság / nyitottság személyiségjegy van kihatással; a nullázódás ettől függően 22 (nyitott) vagy 40 (zárkózott) óra. Az életkor alapján a csökkenés tempója a következő (a leggyorsabbtól a lassabb felé): tini, idős, felnőtt, totyogó, gyerek, csecsemő.

Itt is szerencse, hogy a helyreállítás elég egyszerű, hiszen pusztán szociális interakciókra van szükség. Elég egy telefonbeszélgetés egy ismerőssel, közös étkezés, tévézés, játék a családdal, vagy pár intim perc kedveseddel. Ha simed egyedül él, a legjobb, ha veszel egy számítógépet, szétküldesz pár tucat e-mailt, aztán rendszeresen ellenőrzöd és elolvasod a levelezését (de szintén egyedül segítség lehet a gépen a csevegés [Chat], vagy az ágyon végezhető „Pihenés/Álmodozás" [Relax/Day Dream] interakció is). Érdemes tudni, hogy a kapcsolatok nem befolyásolják ezt a mutatót, azaz ha sikerül szert tenned egy barátra, és 20-ról 60-ra emeled a kapcsolati értéket, ez még nem jelent hatalmas változást a szociális mutatódon. Maguk az akciók a fokmérők: hosszú órákig tartó beszélgetés nem ér fel egyetlen öleléssel vagy csókkal (különösen egy szenvedélyes csókkal!), és ez esetben sem számít, hogy akit megölelsz, azzal a kapcsolatod 40-es vagy 100-as értéken áll. Mivel a szociális kötődésű életutat választók (Család, Románc, Hírnév) vágyaik kielégítése közben ezt az értéket úgyis magasan tartják, inkább a többieknek kell jobban odafigyelni, főleg a Tudás aspirációval rendelkezőknek. A csökkenésben nemcsak a kapcsolatok hiánya, hanem a negatív hatású interakciók is szerepet játszanak, akár a veszekedés, akár egy közeledés elutasítása, vagy egy rosszul elsült poén.

I.5.2.7. Higiénia [Hygiene]

Szintén fontos mérce, amely még a szociális mérőt is befolyásolja: ha simed elhanyagolja a tisztálkodást, zöld felhő lengi körül, mint a mosatlan edényt, és senki nem akar majd szóba állni vele, ezek a visszautasítások ráadásul a kapcsolati értékeken is rontanak. Más nagyobb baj nem történik, a csecsemők, totyogók persze bőgnek és tajtékzanak veszettül. Tiniknél, ha öt egymás utáni nap higiéniaértékének átlaga 50 pont alatti, pattanások jelentkeznek, melyet a tükröknél lehet leápolni (Apply Acne Cream). A felszívódás kb. egy nap, ekkor nullázódik a számláló, így újabb öt napig sima a fiatal arcbőre. Kihatása a hangulatra nem jelentős, ám ha eléri a -40-es szintet, a hatás hatványozottan jelentkezik.

A személyiségben természetesen a személyi higiénia viszi a prímet. A pedáns simek esetén a nullázódás 48, a trehányak esetén 16 óra alatt bekövetkezik. Az életkor alapján a csökkenés tempója a következő (a leggyorsabbtól a lassabb felé): felnőtt, gyerek, tini, idős, totyogó, csecsemő. A csökkenés alváskor lelassul, de nem áll le, ébredéskor viszont komolyabban jelentkezik az igény. Mint az energiánál, itt is a fizikai tevékenységek (logikusan: az izzadás) a „főfogyasztók", kertimunkáktól az edzésen át az etyepetyéig, de bejátszik az evés és a vécéhasználat, plusz a takarítás is (itt a pedánsak picit előnyben vannak); a trehányaknál a kukázás is betesz rendesen. A babáknál és totyogóknál a pelenka „megtöltése" csökkenti a higiéniát, és innentől kezdve a pelus cseréjéig jelentős mértékben fog e szükséglet zuhanni. Utóbbi korcsoport akkor is veszít ezen értékből, ha koszos etetőszékbe helyezik őt, vagy a vécében pancsol (ez főleg gyatra aspirációs szintnél fordul elő).

A higiénia visszaállításában gyermekkortól felfelé a főszerep a tusolóé és a kádaké. Előbbiek gyorsabban, utóbbiak lassabban regenerálják az értéket, az igazán ütős berendezés a kettőt kombináló eszköz. A leggyengébb hatású a jakuzzi [Hot Tub], ám ennek nagyobb szerepe van a szociális és a szórakozás szükséglet ápolásában (persze csak ha többen tartózkodnak benne). Ne feledd megmosatni simed kezét vécéhasználat után (trehányak ezt elhanyagolják), és még valami: egy piszkos kád vagy zuhanytálca nemcsak gusztustalan, de ettől lassabban áll vissza a higiénia-érték, úgyhogy tisztíttasd őket rendszeresen. 6 pont alatti pedánsság-érték és -50 alatti higiénia esetében szabad akarat módban a sim egy mosdónál szivacsos „cicamosdást" hajthat

végre magán, ami kicsit növeli a mércét. A gyermekek csak kádat tudnak használni, a tisztulás hatása változatlan. A csecsemőknél és totyogóknál a higiénia visszanyerésének módja elsősorban a pelenkacsere, e tevékenység az erre a célra szolgáló berendezési tárgyon még nagyobb hatású. Ha ez sem elég, fürdetni is lehet őket, ezt tinitől felfelé bárki elvégezheti, bébinél egy mosdóban, totyogónál mosdóban és kádban, utóbbi szintén eredményesebb.

I.5.2.8. Környezet [Enviroment]

Ez a szükséglet a legkülönlegesebb, és sokan nem tulajdonítanak neki nagy jelentőséget, pedig igen komoly tényező! Hasonlít a szórakozásra és a társaságra, azaz -50 és -100, +50 és +100 közötti értékeknél jelentősen amortizálja vagy megdobja a hangulatot, más sávokban viszont elhanyagolható a befolyása. Sem jellemvonás, sem életkor nem hat rá, és tiniknél jelenik meg először.

Ahhoz hogy ezt megértsük, egy valamit tisztázni kell, és ez a „helyiség" fogalma. A játékban egy helyiség az, melyet egybefüggően falak határolnak, és ezt csak ajtó vagy ajtókeret töri meg. Ha tehát egy étkező és a nappali között egy kétegység széles nyitott átjáró van, ez a megoldás egy helyiségnek számít. Ugyanígy egyetlen helyiségnek kell tekintenünk a ház teljes külső terét, melyet belülről a ház fala, kívülről a telekhatár kerít be.

A környezeti értéket két tényező különbsége határozza meg: a küllem és a kosz.

A küllem, azaz a helyiség szépsége, kellemessége négy pilléren nyugszik:
- a berendezési tárgyak minősége;
- a padlóburkolat minősége;
- a falburkolat minősége;
- a mesterséges és természetes fény.

Ezek a tényezők együtt alkotják az alappontszámot, azaz hiába tömsz meg egy helyiséget drága holmikkal, ha nincs ablak vagy lámpa, ha sima betonpadló vagy meszelt vakolat fedi a falakat, a környezeti érték alig megy 50-60 pont fölé. Fontos tudni, hogy ez egy skálázott érték, azaz a helyiség nagysága is befolyásolja; értelemszerűen egy 3x3-as mosdót nem lehet úgy „felöltöztetni", mint egy hatalmas báltermet.

Vásárláskor a tárgyaknál láthatod, milyen erősséggel járulnak hozzá a környezeti értékhez - itt is, mint általában, igaz az, hogy minél drágább egy holmi, annál pozitívabb a hatása a környezetre. A legjobbak a dekorációk, és bár a legeffektívebbek drágák, sokat dobhatnak az összhatáson. Természetesen van egy pont, amit elérve a helyiség ezen értéke már nem növekszik, hiába veszed meg a legdrágább holmikat. Ekkor kell a másik három tényező felé fordulni.

A fal- és padlóburkolatnál is a fenti képlet működik – minél drágább, annál jobb. A világítás kérdése már érdekesebb. A mesterséges fényforrások csak abban a hatóságárban növelik a környezeti értéket, amelyet fizikálisan be tudnak világítani, és annyival, amennyi az ebben a zónában mérhető fényerősség. Általánosságban igaz, hogy az állólámpák nagyobb mértékben járulnak hozzá az értékhez, mint a falra szereltek, vagy a mennyezetre rögzítettek. Nappal az ablakon és az üvegezett ajtókon beáramló fény hatását értékeli ki a gép a fentiek alapján - ezért láthatod azt, hogy a mérce „liftezik" napszakváltáskor, egy teljesen újonnan kialakított helyiségben is. Épp emiatt hasznos építkezés módban a nappal/éjszaka váltógomb, ugyanis az éjjel megvásárolt lámpákat felkapcsolva helyezheted el, így láthatod, mit és mennyire világítanak meg, és ez hogyan befolyásolja a környezeti értéket, míg nappalt vezényelve megnézheted, a nap sugarai miképp hatnak mindenre (persze minderre csak élő módban nyílik erre lehetőség). A világítás installálásánál ezért fontos, hogy azon zónákat, ahol valami alapvető élettevékenység zajlik, megfelelően alakítsd ki. Például egy olyan ülőalkalmatossághoz, melybe simed elhelyezkedik, ha egy könyvből tanulni akar, állíts állólámpát, így hangulata tovább marad magas; szintén kellemesen befolyásolja a szociális akciókat a jól bevilágított jakuzzi vagy a tévé előtti kanapé, illetve a további jártasságfejlesztés eszközeinek (sakktábla, festőállvány, satöbbi) jó megvilágítása. A nagyon drága fényforrások puszta megjelenésükkel is emelik a környezeti értéket, de ebben az esetben ez természetesen az első faktorhoz, azaz a berendezés minőségéhez sorolható – így ha az már tovább nem emelhető, fölösleges ilyet vásárolni, viszont ha még lehet turbózni rajta, egy virág vagy kép árát ezzel megspórolhatod.

A kosz természetes velejárója a mindennapi életnek. A skála igen széles:
- mosatlan tányér;
- romlott étel;
- szemétkupac;
- teli szemetes vagy szeméttömörítő;
- koszos berendezési tárgy (munkapult, zuhanyzó, vécé, etetőszék);
- csótányok (akár élő, akár döglött);
- víztócsák;
- hamukupacok;
- vetetlen ágy;
- széthagyott könyvek;
- tegnapi (vagy még régebbi – „megszottyadt") újság;
- döglött halak az akváriumban;
- elalgásodott akvárium (erről és a fentiről a 12. fejezetben);
- lerobbant berendezések (tévé, hifi, konyhagép, számítógép és a többi);
- a ház előtti felborított kuka;
- gaz;
- elszáradt vagy túllocsolt virágok (ez a pénzfára is vonatkozik; erről és előbbiről: 11. fejezet)
- egy festésnél kihagyott, burkolat nélküli falrészlet;
- egy kihagyott, burkolat nélküli padlórész;

Fentiekhez „súlyosbító tényezőnek" számítanak a legyek és a „zöld füst", melyek például a romlott kaját kísérik. A szárnyas állatkák megjelenésére akkor számíthatsz, ha a romlott ételt, az üres tányért nem pucolod el vagy a szemetest nem üríted, ekkor pár óra múlva felbukkannak. Megjegyzem, hogy hozzájuk egy különleges halálnem is kapcsolódik, erről a 8. fejezet 12. pontjában lesz szó. A csótányok a szemétkupacoknál jelennek meg. Leggyakoribb ok a kiborult kuka, de ha például simed a kukához indul valami eldobandóval (ezek mindig fekete szemetes zacskók formáját öltik fel), és törlöd az akciót, vagy valami külső hatás ezek lerakására kényszeríti őket, a lakásban bárhol szemétkupac keletkezik. A fő baj az, hogy a legyekkel ellentétben a kosz feltakarítása nem öli meg a dögöket, így vagy le kell fújni őket (elérhető interakció rajtuk), vagy ki kell hívni a rovarirtó szolgálatot – elszaporodásuk betegségekhez vezethet, erről szintén a fent említett fejezetben (és sok sim félelme között is megjelenik eme invázió). Ha megdöglöttek, még össze is kell söpörnöd őket, hogy ne rombolják tovább a környezetet.

Egy roppant lényeges szempontot mindenképp körbe kell járnunk, aminek talán sokan a legkisebb jelentőséget tulajdonítják, pedig talán a legfontosabb, és ez a külső élettér minősége. Mint említettem, az egész telek egyetlen helyiségnek számít, ám szerencsére lokálisan értékeli ki a gép, azaz a bejárati ajtó előtt rohadó újság semmit nem ront a díszes hátsó udvar összképén, és fordítva, egy-két ottani, elszáradt virágágy nem szól bele az elülső tér milyenségébe. A legfontosabb szempont, és a legmagasabb prioritású akció ezért a bejárati ajtótól a járdáig terjedő szakasz, mivel ez direkt módon befolyásolhatja simed karrierjét. A magyarázat erre nagyon egyszerű: az előléptetés egyik alapja – a szükséges előfeltételeken túl – épp a jó hangulat, és ezt a játékelemet a szimuláció abban a pillanatban befagyasztja, amint simed beül a munkába szállító járműbe. Márpedig hiába a puccos lakás és az egekbe feltolt szükségletek, ha az ajtón kilépve felborult kuka és gazos előkert, túlburjánzott sövény fogad (no és éjszakás műszaknál sötétben kell a kocsihoz botorkálni); a hangulat azonnal romlik, ezt a „rossz szájízt" magával viszi karaktered a munkahelyére, és lehet, hogy épp emiatt elmarad a várt avanzsálás. Mivel a természetes fény adott, az éjszakai világítást kell megoldanod, a homlokzaton egy esetlegesen kellemesebb burkolatot alkalmazni, az utat minőségi burkolattal ellátni, no és díszíteni, elsősorban növényekkel, de mű- vagy használati tárgyakkal (pl. pad) is. Élni lehet azzal a lehetőséggel is, hogy a nem használt tárgyakat bármikor áthelyezheted; pél-

dául a legjobb hatású műtárgy a „Mozdulatlan csengettyűk" (Immobile Chimes) szobor, mely 1500$-ba kerül, és 10 pontot növel ezen értéken. Ha kialakítasz egy helyet neki a nappaliban és a kertben is, oda állíthatod, ahol éppen szükség van rá az adott pillanatban, így a kezdeti időkben olcsóbban megoldhatod a hangulatjavítást. Természetesen ugyanilyen fontos a telek más, azon pontja, ahol valami fontosabb tevékenység zajlik, akár a jakuzzi, medence környéke, akár egy kelti filagória, vagy nyitott festőműterem, esetleg szabadtéri kajálás, mókázás (pl. hinta) tere. A fenti megoldást lehet alkalmazni akkor is, ha ez az aktivitás esetleges, azaz a hátsó, amúgy nem használt udvarba bulit szervezel, a ház pontnövelő díszeit ideiglenesen átpakolhatod. Mindezen csinosítás mellett még egyszer hangsúlyozom: mindezt rendben is kell tartani, hiszen a koszosság minden ilyen javító szándékot degradál.

I.5.3. Jártasságok

A karakterpanel fentről harmadik ikonjára kattintva (a másodikkal, a kapcsolatokkal külön fejezetben foglalkozunk majd) simed munkával kapcsolatos statisztikáit találod (ezekről is később), mellette pedig hétféle alapjártasságát. Ezek számos területen lesznek hasznosak, régi veteránoknak mondom: lényegesen nagyobb spektrumban, mint az első játékban. Lássunk pár ilyet:

- leglényegesebb a karrierépítés; bizonyos szakmához kötelező egyes jártasságokat (mindegyikhez hármat) adott szintre fejleszteni;
- a háztartás vezetését könnyíti (főzés, takarítás, műszaki), ezzel segíted hőseid életét, és megspórolhatsz egy csomó pénzt (szerelő, cseléd bérlése), plusz megmentheted simjeid akut veszélyektől (tűz, áramütés);
- a kreativitással extra bevételekre tehetsz szert (lásd: otthoni munkák – 6. fejezet, 4. szakasz);
- az aspirációtól függően vágyak és félelmek kötődnek bizonyos jártasságokhoz, előbbi teljesítésével nagyon magas pontokhoz juthatsz;
- adott jártasságok segítenek bizonyos szociális interakciókban, akár közvetlenül (karizma a kommunikációban, erőnlét verekedésnél), akár közvetve (ügyességi játékokban győzelem, zongorajátékban profizmus, és ezzel a nézők elismerésének kivívása);
- a rejtett jártasságok tartogatnak pár meglepetést;

Minden jártasság 10 szintből áll, ez minél magasabb, annál lassabban éri el simed a következő értéket (az első szintet 1 óra alatt, a tizediket 12 óra alatt tanulja meg). A totyogók és a gyerekek/tinik jártasságai (beszélni, járni, vécézni tanulás, illetve a tanulni tanulás) csak egy szintesek, itt fordított a helyzet: lassan indulnak be, de egyre gyorsul a tempó. E folyamatot több tényezővel gyorsíthatod:

- A legfontosabb simed személyisége, ezt az 1. fejezetben körbejártuk, de itt is meg fogom említeni minden jártasságnál, hogy mely jellemek segítik az elsajátítását. Egy 10-es aktív sim az erőnlét első szintjét az egy óra helyett 30 perc alatt éri el, a gyorsulás csökken a 6 jellempontig, innentől visszaáll a rend, tehát a semleges (5 pont) és a lusta (0-4 pont) már ismét 60 perc alatt izmosodik. E szabály alól egy kivétel van: a trehány sim a takarítást lassabban tanulja, az extrém figurának (0 pont) az első szinthez 90 percre van szüksége.
- Újdonság az első részhez képest, hogy megjelentek a speciális karrierjutalmak is, itt ezeket csak megemlítem, részletek a 6. fejezet 5. szakaszában. Ezek segítségével szintén gyorsabb az adott jártasság tanulása, plusz némelyikhez bizonyos bónuszok is járnak.
- Egyik sim oktathatja a másikat, ha az adott jártasságban magasan szinten áll. Ez megduplázza a tanulás sebességét. Minkét fél kezdeményezheti ezt, az elfogadás a hangulattól függ.
- A „Gondolkodó sapka", illetve totyogónál az „Intelligens tej" aspirációs jutalmak használatával, ezekről e fejezet 1. szakaszában volt szó (mindkettőt csak magas – arany vagy platina – szinten szabad használni!).

Fontos megjegyezni, hogy a fenti tényezőknél a gyorsulás kumulatív, azaz a hatások összeadódnak. Például ha valaki egy másik simet oktat, és mindketten viselik a gondolkodó sapkát, ez megnégyszerezi a sebességet, ráadásul például ha a nebuló személyisége 10 pontosan játékos, az oktatás tárgya a kreativitás, és a tanár 10-es szinten áll ebben, pillanatok alatt megtörténik a szintlépés.

Amikor jártasságot tanulsz, simed feje felett megjelenik egy sötétkék mérce, mely mutatja a tanulás folyamatát. Amikor a mérő betelt, a figura elért a következő szintre, és megkezdi az újabb lépcsőt. Fontos megjegyezni, hogy ez az a tevékenység, melybe nem szól bele a szabad akarat: a figura csak akkor hagyja abba az okulást, ha erre utasítod (az akciót törölve), vagy ha valamely fontos szükséglete (éhség, ürítés, szórakozás, energia, és komfort, ha álló tevékenységről van szó) extrém szintre süllyedt, illetve hangulata zéró alá esett (ekkor el sem hajlandó kezdeni a tanulást). Épp ezért a biztosan hosszan tartó tanítást jókedvvel és feltöltött szükségletekkel kezdd el! Természetesen a jelenlegi állást a szimuláció letárolja, így a következő alkalommal a sim onnan kezdi az okosodást, ahol korábban abbahagyta. Ez nem vonatkozik a rejtett képességekre, ezeknél nincs mérce.

Jártasságpontokat lehet szerezni:

- Bizonyos tárgyak segítségével (festőállvány, edzőpad, stb.)
- Gyakorlati módon (főzés, takarítás, szerelés)
- Karriereknél esélykártyákkal
- Magániskolai tanulók esetében jutalompontok formájában

Jártasságpontot elveszíteni is lehet, az alábbi módokon:

- Az említett esélykártyákkal (6. fejezet)
- Áramütéssel (elromlott berendezések javítása közben, lásd: 7. fejezet)
- Arany szint alatt használt aspirációs jutalomtárgyakkal

Megjegyzés: *a jártasságfejlesztésre a közösségi helyek is kiválóan alkalmasak, egy speciális ok végett, erről bővebben a 9. fejezet 3 szakaszában!*

I.5.3.1. Főzés [Cooking]

Minél magasabb ez a jártasságod, annál gyorsabb a főzés és tartalmasabb a kaja (és ettől gyorsabban csökken az éhség), plusz csappan a koszt elrontásának és rossz esetben a tűzhely kigyulladásának veszélye. Minden egyes szintet elérve (ez is újdonság az első részhez képest) egy-egy újabb étel elkészítését sajátítja el hősöd, ez változatosságot jelent, illetve anyagi kihatásai is vannak, erről bővebben a Melléklet már említett „Ételek" táblázatában.

Van egy érdekes algoritmus, melyről hasznos beszélnünk. Vegyünk példának egy könnyű sertéssültet. Ezt 5. szinten főzheted meg először; ekkor az étel elrontásának esélye 20% (minden ötödik mehet a kukába). Amikor feljutsz a 6. szintre, az esély 10%-ra esik vissza. A 7. szintre érve ez az érték már csak 5 százalék. Ez mindegyikételnél így működik, ami egyben azt is jelenti, hogy a drága de laktató homár, melynek elkészítését a 10. szinten tanulod meg, sajnos megmarad a 20%-on – valamit valamiért...

Azt is fontos tudni, hogy a fejlődés magára az étel megalkotására is vonatkozik, tehát a tanulás nem áll le a „nyitószinten". A példában felhozott sültet karaktered egy-egy újabb jártasságszinten másképp készíti el, okos trükköket, módokat tanul meg, így a sertéssült tápértéke jelentősebb magasabb 10. szinten, mint a kezdő ötödiken. A homár itt is „kakukktojás", itt már nincs mit megtanulni, ez maga a mesterfogás (ha sikerül, persze).

Fejleszthető:

- Olvasással - könyvespolc; „Tanul../Főzés" [Study../Cooking] (leggyorsabb).
- Tévén a „Nyami Csatorna" [The Yummi Channel] műsorát nézve (lassabb, viszont a családdal nézve mindenki tanulhat, nő a komfort és a szociális mérce is).
- Főzéssel.
- A gasztronómiai karrierjutalom segítségével.
- A „Rip Co kiskemence" [Little Baker Oven] használatával (csak gyerekek!)

Karriervonzata (azaz amely karrierekhez szükséges a fejlesztése):

- gasztronómia, természettudomány, illetve Egyetemnél még: művész, paranormális

I.5.3.2. Műszaki [Mechanical]
Murphyt is idézve, mindig van valami, ami elromlik a házban. E különféle elektromos és mechanikus szerkezeteket simjeid is meg tudják javítani – ám ha nem értenek hozzá, előbbiek esetében áramütést szenvedhetnek, mely halálos is lehet, „jobb esetben" csak veszítesz valamely jártasságodból. Ha fejleszted ezt a tudást, e tragédiák esélye csökken, ráadásul gyorsabban is végezhetsz a munkával. Ha mindezt meg akarod úszni, hívhatsz telefonon mesterembert is, ám neki természetesen fizetned kell.

Fejleszthető:
- Olvasással - könyvespolc; „Tanul.../Műszaki ismeretek" [Study.../Mechanical] (leggyorsabb és legbiztonságosabb).
- Szereléssel (ennek veszélyeit lásd fent).
- Zongorahangolással és az ingaóra bütykölésével, erről részletesebben a 12. fejezetben!
- A gyógyászati karrierjutalom használatával.

Karriervonzata:
- bűnöző, gyógyászat, hadsereg, munkakerülő, sportoló, Egyetemnél még: művész, természettudós

Megjegyzések:
- A gyakorlati okulásnál (pl. szerelés közben) a megjelenő, világoskék folyamatmérő kitakarja a sötétkék tanulásmércét, így itt nem látod a fejlődést; hogy mennyit okosodott eközben simed, egy szakkönyvet kézbe véve ellenőrizheted le.
- Ha valami megjavítására adsz utasítást, és simed műszaki jártassága alacsony szinten áll, abba fogja hagyni idő előtt a munkát, erre figyelj oda, lehet, hogy 2-3-szor is neki kell fektetni a feladatnak!
- A magas műszaki szint segíti simedet, hogy sikeresebb legyen a flipperben (itt az erőnlét is számít) és a dartsban (célbadobó játék)!

I.5.3.3. Karizma [Charisma]
E képesség elsősorban a karrierépítéshez szükséges, bár segíti a kapcsolatépítéseket is, hiszen minél magasabb simed karizmája, annál jobbak – és poénosabbak - lesznek viccei (a hagyományos és a disznó is). A nyitott jellemű sim (6-10 pont) gyorsabban fejleszthető.

Fejleszthető:
- Tükör előtt állva, a „Beszéd Gyakorlása" [Practice Speech] vagy a „Gyakorolja a csábítás művészetét" [Practice Romance] interakcióval.
- A politikai és az üzleti karrierjutalom segítségével.
- A „Rip Co. Bólogató nyuszifej" [Wobbly Wabbit Head] használatával (csak totyogók!)

Karriervonzata:
- hadsereg, munkakerülő, politika, sportoló, üzletember, Egyetemnél még: művész, paranormális, szórakoztatóipar

I.5.3.4. Erőnlét [Body]
Ez a jártasság a legjelentősebb mind között, szinte a „simélet" minden aspektusára kihatással van. Fejlesztésének eredménye többek között az alábbiakban jelentkezik a karrierépítésen kívül:
- A testalkat, mindenek előtt (lásd a következő szakaszt!).
- Szociális interakciók: minél magasabb a jártasság, annál nagyobb a győzelmi esély a verekedésben, és annál nagyobb az ütés az öklözős játékban („Játsszon... / Verekedőst" [Play / Punch U Punch Me]).
- Minél magasabb, annál jobb simed flipperben (itt számít a műszaki képzettség is).
- Minél magasabb, annál trükkösebben és jobban ugrik be hősöd a medencébe a trambulinról.
- A lusta sim a megszólaló ébresztőórát lecsaphatja, ha erős is, összetöri.
- Lehet jógázni (lásd a 8. szakaszt!).

Az aktív simek (6-10 pont) ezt a jártasságot gyorsabban fejleszthetik.

Fejleszthető:
- Medencében úszással.
- Kondigépen edzéssel.
- TV vagy zeneberendezés előtt: „Gyúr" [Work Out] akcióval.
- Jógázással (lásd a 8. szakaszt!).
- A sportolói és a katonai (hadsereg) karrierjutalom használatával.

Karriervonzata:
- bűnöző, hadsereg, rendvédelem, sportoló, Egyetemnél még: szórakoztatóipar, természettudós

Megjegyzés:
- Gyerekek erőnlétüket csak a karrierjutalmak használatával, vagy a medencében úszással és a gyúrással fejleszthetik!

I.5.3.5. Logika [Logic]
Ez is főleg karriervonzatú, kisebb mindennapi kihatásokkal (pl. közös játéknál, sakknál), no és a meditálással (lásd lejjebb). Ezt a képességet a komoly (0-4 pont) simek fejleszthetik gyorsabban.

Fejleszthető:
- Sakkozással.
- Teleszkóppal éjszaka: „Csillaglesés" [Stargaze] akció.
- Keresztrejtvényfejtéssel (újság) [Do Crossword].
- Meditálással (lásd a 8. szakaszt!).
- A természettudományos karrierjutalom segítségével.
- A Magical Mystery „Forma, Zörgő és Görgő" használatával (csak totyogók!).

Karriervonzata:
- gasztronómia, gyógyászat, politika, rendvédelem, természettudomány, üzletember, Egyetemnél még: szórakoztatóipar, természettudós

Megjegyzés:
- Érdemes teleszkópot és sakkot is beszerezni, mert előbbivel csak éjjel fejlesztheted a logikát, a sakkal ráadásul a szórakozást, és ha van partnered, a társaság szükségletét is feltolhatod!

I.5.3.6. Kreativitás [Creativity]
Bizonyos szakmáknál előléptetéshez alapvető, és az otthoni munkák segítségével nem elhanyagolható mértékű kereset-kiegészítéshez is juthatsz. A nagyon kreatív simek (4. szinttől felfelé) által készített képek a környezeti értéket is növelik, a zongoraművészek által előadott zeneművek elnyerik a közelben lévők tetszését. A játékos simek (6-10 pont) gyorsabban tudják fejleszteni.

Fejleszthető:
- Festéssel.
- Regényírással (erről és a fentiről: 6. fejezet, 4. szakasz).
- Hangszeres játékkal (zongora, Egyetemnél már gitár és dob).
- A munkakerülő és a bűnözői karrierjutalom segítségével.
- A Rip Co. Xilofon használatával (csak totyogók!).

Karriervonzata:
- bűnöző, gasztronómia, munkakerülő, politika, üzletember, Egyetemnél még: művész, szórakoztatóipar, természettudós

I.5.3.7. Takarítás [Cleaning]
Ez egy vadonatúj jártasság, de nagy szükség volt rá, ugyanis minél magasabb az értéke, simed annál gyorsabban nyalja végig a lakást, ezzel jelentős időmegtakarítás érhető el. Gazdagok persze ebben sem kell, hogy elmélyedjenek, hiszen erre való a bérelhető cseléd. A pedáns simek (6-10 pont) gyorsabban, a trehányak (0-4 pont) lassabban sajátítják el e jártasságot. Természetesen e tanulás nem fogja megváltoztatni a jellemet; a rendetlen figura magas szinten ugyanúgy szerteszét hagy mindent, és ugyanakkora koszt csinál, csak ha ráveszed a takarításra, gyorsabban fog végezni vele.

Fejleszthető:
- Olvasással - könyvespolc; „Tanul.../Takarítás" [Study.../Cleaning].
- Takarítással.
- A rendvédelmi karrierjutalom használatával.

Karriervonzata:
- gyógyászat, rendvédelem, természettudomány, Egyetemnél még: paranormális, természettudós

Megjegyzés: „Mestertakarítók" (9-es szintű takarítás, vagy 10 pontos Pedánsság) úgynevezett „ultra-tiszta" munkát végeznek, ezt valaminek a pucolása közben láthatod, csillogások és buborékok formájában. Az így kiglancolt tárgyak nehezebben koszolódnak, így nagyon jó, ha egy trehány sim mellett van valaki, aki profi a takarításban.

I.5.3.8. Rejtett járatsságok

Érdekes ötlet a fejlesztők részéről, hogy elrejtettek a játékban pár olyan járatsságot, melyeknek saját kijelzője nincs, viszont a szimuláció nyilvántartja, és ennek különféle hatásai és vonzatai vannak.

Meditálás

Simeden kattintva érhető el [Meditate], de csak a **logika** 3. szintje felett. Néhány órai meditálás után (nem egybefüggően, hanem összesen) figurád lebegni fog a padló felett, majd újabb pár óra múlva (kb. 14 óra, az első meditálástól számítva) megtanulja a teleportálást is (kattints valahová, és „teleportálj ide" akció). É két állapotváltozást a sim testéből kitörő lila fények jelzik.
Ennél is fontosabb, hogy meditálás közben nem csökkennek szükségleteid! Ez nagyon hasznos akkor, ha például előléptetésre vágysz, minden szükségeltedet feltoltad, de a kocsi érkezéséig van még hátra 2-3 óra. Ilyenkor meditálj, így tökéletes állapotban mehetsz munkába! Ez persze összeköthető a másik képességgel is: meditálj, majd teleportálj a kocsihoz.

Jóga

Simeden kattintva érhető el [Do Yoga], de csak az **erőnlét** 3. szintjétől. Ezután minél magasabb az erőnlét és a jóga szintje, annál újabb elemeket, bonyolultabb pozíciókat mutat be figurád. Ez különösen hasznos kispénzűeknek, hiszen a jógázáshoz semmiféle eszköz nem kell, így ha például közösségi helyen úszással begyűjtöd a 3 pontot, otthon már fejleszthetsz tovább, akár üres lakásban is.

Tánc

Akkor fejleszheted, ha valakivel táncolsz (tehát szólózásnál nem!). Csak három szintje van: alacsony, közepes és magas. Az alapcsomagban ez csak azt befolyásolja, mennyire ügyesen mozog simed, így, mivel kijelzője sincs, a figurákból és a csípőmozgásból lehet következtetni a magasabb szintre. Az Egyetem csomagnál ez már változik, a közepes szintre jutva megjelenik az interakciók között egy új szórakoztatás forma, a „Bust A' Move", ami egy jópofa mozgássor (sajnos a magyar fordítás el van szúrva, így ezt külön menüben, „Szórakosztatás" – sic! – név alatt találod meg.). Ha pedig a harmadik fokozatra érsz, tinid egy speciális ösztöndíjhoz juthat. Minderről a II. részben bővebben. Még egy megjegyzés: a szintlépést a fejlesztők az Éjszakák csomagban lelassították!

Biliárd (csak az Egyetem csomagban!)

Természetesen másokkal játszva tanulhatsz. Minél magasabb e szint, annál érdekesebb trükköket mutat be simed és annál több pénzt zsebelhet be fizetős partiban (Hustle). E járatsság magas szintjéhez is tartozik speciális ösztöndíj. Mivel ezt alaposan érdemes körüljárni, a részleteket megtalálod a II. részben!

I.5.3.9. A totyogók speciális járatsságai

Fent már említettem, hogy a totyogók csak a kreativitás, a logika és a karizma pontjaikat növelhetik, kizárólag általuk használható játékokkal. Van azonban három speciális járatsság, melyben egyedül ők érhetnek el eredményt:
- megtanulni járni
- megtanulni beszélni
- bilire szokni

E járatsságokra tinitől felfelé bárki taníthatja őket, eszköz csak az utóbbihoz kell (biliszék [Potty Chair]). Ezeknek csak egy szintje van, és a csöppség legfőbb vágyait jelentik. Minderről a családi kapcsolatoknál még lesz szó. Fontos: az a gyermek, aki nem sajátította el e három járatsságot, semmilyen téren nem szenved hátrányt, tehát negatív vonzata közvetlenül nincs. Viszont mivel csak ezek, és a velük kapcsolatos vágyak (például a beszéd megtanulása után: valakivel dumálni) jelentik a fő pontszámokat, ha nem teljesíted őket, a váltáskor kritikusan alacsony lehet az aspirációs szint.

I.5.3.10. A gyermekek és tinik speciális járatsága

A gyermek életkorba lépet sim egyetlen speciális járatsságot tanulhat meg, és ez maga a tanulás mikéntje. Ha ezt elsajátítja, a házi feladatait gyorsabban írja meg, így sokkal több ideje marad egyéb tevékenységre. A tanítást ő maga és egy másik, nála idősebb sim is kezdeményezheti, a leckekönyvre kattintva és ezen a megfelelő akciót kiválasztva. A tanítás egy teljes házi feladat megírásának idejét igényli, és több részletben is megoldható. Sajnos ehhez nem jár kijelző (a srác feje felett megjelenő mérce a lecke készenléti állapota), így az a tuti, ha két-három alkalommal segítesz a srácnak. Ezt a járatsságot, ha gyerekkorban nem sikerült elérni, a tini ugyanígy megtanulhatja. Mint a kicsiknél, ennek elmaradása sem jár közvetlen negatív hatással, csak az erre vonatkozó vágy be nem teljesítése üthet vissza.

I.5.4. A személyiség megváltoztatása

A karakterpanel fentről negyedik ikonja három panelt rejt. Az első a már jól ismert személyiség a csillagjeggyel, a jobb felső sarokban az illető életrajzával. A karakterkészítésnél már említettem, hogy a személyiséget a későbbiek folyamán meg lehet változtatni. Lássuk hogyan!

A változtatáshoz két személyre van szükség: az alanyra, és egy oktatóra.
A szabályok az alábbiak:
- Az oktatónak magasabb korcsoportban kell lennie, mint az alanynak. Minél nagyobb a korosztály-különbség, annál hatásosabb a nevelés, tehát egy gyerekre egy öreg jobban hat, mint egy felnőtt.
- Az oktatónak a megváltoztatandó személyiségjegynél „negatív" jegy esetén (pl. lustaság, komolyság, még ha ez utóbbi nem is negatív tulajdonság, de a játékban a skála alsó részéhez tartozik) 3 vagy alacsonyabb, „pozitív" jegy esetén 7 vagy magasabb pontszámmal kell rendelkeznie. Minél erősebb a jegy, annál eredményesebb a lecke (tehát 0 jobb, mint 3, és 10 jobb, mint 7).
- Az alanynak 50 napi, vagy 20 általános (hosszú távú) kapcsolati ponttal kell bírnia az oktató irányában, ellenkező esetben visszautasítást kapsz. Minél magasabb a kapcsolati érték, annál hatásosabb az akció.
- Az alanynak pozitív hangulatban kell lennie, különben szintén elutasítja az interakciót.
- Olyan jellemvonás, melyben az alany „negatív" jegynél 0, „pozitívnál" 10 ponttal rendelkezik, nem oktatható, mivel itt már nincs mit átadni.

Ha a fentiek stimmelnek, az alanyon válaszd ki a „Bíztat..." [Encourage] akciót, majd az almenüben a megváltoztatni kívánt személyiségjegyet. A fejlődés a fent említett első három feltétel függvénye. Egy gyermek pedánsságán 1 pontot az oktatott jellemben 10 ponttal és a sráchoz 100 napi kapcsolati pontértékkel rendelkező idős hozzátartozója két interakcióval emelhet.
Az átlagos nevelés (1 generációs különbség, 8-9 vagy 1-2 pont és 50-60-as érték körül) 3-4 akciót igényelhet, a leggyengébb esetben ez a szám felkúszhat ötre.

Bár a példákban is végig gyermeket emlegettem, természetesen ez nincs kikötve, tehát egy felnőttet is meg lehet változtatni, ami főleg akkor jó, ha például „vakra" nősülsz (azaz elveszel egy NPC-t, akinek a jellemét nem ismered), vagy el akarod érni, hogy kiválasztott simed minden, az életéhez –

például karrierjéhez - szükséges értéke a maximumon legyen, és így könnyebben tanuljon, vagy szerezzen barátokat. Ezért is jó egy nagymama, nagypapa a háznál!

Jó megjegyezni azt is, hogy az ezen interakcióval elért fejlesztésnél a 25 pontos maximált határ nem él, tehát kellő türelemmel és megfelelő számú akcióval, no meg oktatóval el lehet érni egy teljesen feltöltött (minden érték 10 pontos), vagy épp lenullázott simet. Utóbbi elég rettentő teremtmény amúgy (lásd a 10 fejezet 2. szakaszát, a sztorimód egyik fura alanyát!)...

I.5.5. Testalkat

Maradjunk még a fent említett panelnél, hiszen itt találod a TS2 egyik újdonságának kijelzőjét is, és ez a testalkat. A mércének három állapota van: fitt (felső tartomány), semleges (középen), és kövér (alsó szegmens).

Amikor egy új karaktert készítesz, kiválaszthatod, hogy alap testfelépítése milyen legyen, alapból mindenki semlegesen kezd, a gyerekek is így születnek. Elhízni elég egyszerű: minden falat és korty, amit elfogyaszt simed *azután, hogy az Éhség mérce elérte a maximumot*, a zsírállományt növeli. Ha ezt el akarod kerülni, rögtön vessd el az akciót! Sajnos a lusta figurák (0-4 pont) még teli hassal is örömmel nassolnak a hűtőből, ezért utánuk többet kell kajtatni. Az aspirációmérő első vörös tartományában (stresszhelyzet) lévő simek boldogtalanságukban hajlamosak a túlevésre, erre is figyelned kell.

A lefogyás már munkásabb. Fizika tevékenységet kell végezned (a helyváltoztatás nem számít ide), ez minél intenzívebb, annál gyorsabb a folyamat, ez azonban kihat a szükségletekre is (viszont növeli az Erőnlét jártasság értékét). Tippek:

- Edzéssel (kondigép, bokszzsák, gyúrás) 10 óra alatt nyerheted vissza az alakodat, de ez ledarálja a higiéniát alaposan.
- Jógázással 20 óra a fogyás, ezt már 3 fizikum-pont felett eljátszhatod, bárhol elvégezheted, és viszonylag kiegyensúlyozott tevékenység.
- Az úszással karcsúsodás kb. 24 órát igényel. Móka, de alaposan kimeríti hősöd; ha két szabadnapod van egymás után, az elsőn kilubickolhatod magad, aztán regenerálódhatsz.
- Végül ott vannak még a katonai és a sportolói karrierekben elérhető jutalomtárgyak, előbbi munkásabb, viszont a szükségletek alig csökkennek, utóbbi használatával viszont a Szórakozás mérce nő, ami kellemes „mellékhatás".

Gyermekek csak az úszást és a gyúrást választhatják, illetve kis mértékben segít a „Fogócska" és a „Rabló-pandúr" játék (Tag, Cops and Robbers).

Mind az elhízás, mind a fogyás szemmel látható, és ezt külön animáció és hanghatás is jelzi, ha be van kapcsolva a „kép a képben" funkció, a kisablakban meg is jelenik ez.

> **Megjegyzés:** *bizonyos simeknél, elsősorban a Románc és a Népszerűség aspirációt választóknál az elhízás félelemként jelentkezik, csúf büntetőpontokkal, így ők fokozottabb figyelmet érdemelnek (főleg, ha lusták)!*

I.5.6. Érdeklődési kör

A személyiségablak második, beszédbuborékkal jelölt panelje még érdekesebb. Mint az életben mindenkinek, a simeknek is van érdeklődési körük. Némelyeket a divat és a filmek érdeklik, a sport viszont nem, mások épp a fociról tudnak órákig dumálni, de például a konyhák világa hidegen hagyja őket.

Amikor egy simet létrehozol, vagy csecsemőként megszületik, a szimuláció véletlenszerűen szétoszt 90 pontot az alábbi 18 érdeklődési kör, téma között (fentről lefelé és balról jobbra; a magyar neveknél a két megnevezés ismét fordítási hiba, az első, ahogy a panelen megjelenik, a második, ahogy a témaváltó interakciókban – lásd mindjárt - szerepel):

- Politika [Politics]
- Pénz [Money]
- Környezetvédelem / Környezet [Environment]
- Bűnözés / Bűn [Crime]
- Szórakozás [Entertainment]
- Kultúra [Culture]
- Gasztronómia / Élelem [Food]
- Egészség [Health]
- Divat [Fashion]
- Sport [Sports]
- Természetfeletti [Paranormal]
- Utazás [Travel]
- Munka [Work]
- Időjárás [Weather]
- Állatvilág [Animals]
- Iskola [School]
- Játékok [Toys]
- Sci-fi

A szétosztást semmilyen módon nem befolyásolhatod; a 0 pont jelenti a teljes érdektelenséget, az 5-ös a középértéket, a 10 pont az intenzív érdeklődést.

Ha két sim interakciójában kiválasztod a csevegést („Beszélget... / Cseveg" [Talk... / Chat]), a két fél a témákat véletlenszerűen választja ki, ám elsősorban azok kerülnek elő, melyek leginkább érdeklik őket (azaz a fentiek közül, amelyiken a legtöbb pont van). Ha a hallgató fél érdeklődési körével megegyezik ez a téma, szívesen hallgatja, és ez a kapcsolati pontra jó hatással lesz. Ha azonban untatja (kevés pont van rajta, főleg 5 alatt), elveti azt, kifejezi nemtetszését, mely akár a csevegés befejezéséhez, és kapcsolati pont levonásához is vezethet. Épp ezért nagyon oda kell figyelned ezen interakcióra. A simek feje feletti gondolatbuborékban láthatod a témák ikonját, melyeket megtalálsz, ha a panel egyes pontjai felett tartod a kurzort. Ha látod a hallgató reakciójából, hogy nem érdekli (fejrázás, integetés, az ikon vörössel áthúzva), kattints beszélő, aktív simeden, és válaszd ki a „Téma váltása" [Change Topic] interakciót, majd válassz másik témát. Természetesen ez nem kell, hogy zsákbamacska legyen, hiszen a szomszédságban élő, és játszható simek mindegyikénél megtalálod ezt a panelt. Egyszerűen írd fel egy papírra, kinek mi az érdeklődési köre; én táblázatot szoktam készíteni, melyben fent a 18 téma, oldalt a nevek vannak, és ebből rögtön láthatod, melyek az egyező, mindkét félt érdeklő témák, erre kell majd a szót terelni. A városlakóknál, azaz a nem irányítható (NPC) simeknél ez már inkább lutri, itt próba szerencse alapon, néhány próbálkozásból, és egy-két feláldozott kapcsolati pontból kipuhatolhatod, mit tart a koma érdekesnek.

Szerencsére lehetőség van a játékban arra is, hogy megváltoztasd hősöd érdeklődési körét. Erre például udvarlásnál lehet szükség, hogy gyorsan megnyerd valaki szívét, esetleg arra, hogy a családi kapcsolatokat kevés szóval és munkával (például a közös étkezések, tévézések alatt) is szinten tudd tartani. Erre kétféle mód kínálkozik.

Az első a drágább megoldás. Közösségi helyeken vásárolhatsz magazinokat, mindegyik 15$-ba kerül, és 10$-ért lehet eladni őket, ha már nincs rájuk szükség. Következzék a lapok felsorolása, és mellette, hogy milyen érdeklődési ágakat lehet olvasásukkal megváltoztatni:

- *Mókuskerék [Rat Race]*: bűn[özés), pénz, munka
- *Miért éppen Alaszka? [Live]*: utazás, időjárás, gasztronómia (élelem)
- *Magasröpt Szemle [Highbrow Review]*: kultúra, környezet(védelem), politika
- *Ifjú Sim Magazin [Young Sim Magazine]*: állatok, iskola, játékok
- *Sztárjelentés [The Superstar Report]*: szórakozás, divat, sport
- *Borzongj! [Beyond Belief]*: egészség, természetfeletti, sci-fi

Miután simed hazatér, leteszi valami szabad felületre a lapot, azt később bárkivel felvetetheted, és mint a könyvből tanulásnál, kiválaszthatod, a három téma közül melyiket tekerje feljebb.

A második megoldás olcsóbb, bár kicsit rizikósabb, kevésbé megbízható, és kell hozzá egy másik, megfelelő sim is. A „Beszélgetni" [Talk] interakcióí között találhatsz egy speciálist, melynek a magyar fordításban kissé megtévesztő a neve, az angol érthetőbb: „Eszmecsere" [Share Interest]. Ki kell választanod egy olyan simet, melynek érdeklődési körei között van pár magas abban a témában, melyet a másik kománá fejleszteni akarsz, és elindítani ezt az interakciót. Az „átadó" a magas pontszámú témákból kiválaszt egyet, és erről nagy élvezettel tart egy kiadós kiselőadást, melynek végén a „befogadó" egy vagy több pontot nyer. (45/25 kapcsolati pontnál alkalmazható biztosan).

Bár minden hivatalos és kevésbé hivatalos fórum bizton állította, hogy az érdeklődési körök között összesen 90 pont oszható szét, így ha valamire pontot dobsz, az valamely más területtől kerül levonásra, nekem a tapasztalataim mások. Példának okáért egy házaspár hölgy tagján elindítottam az akciót, ő a két legmagasabb, kilenc pontos téma (pénz, divat) közül utóbbiról kezdett dumálni férjének (feltételezhetően azért – de ez ismét csak személyes tapasztalat -, mert oldalbordájánál a pénz 6 pontos, a divat 2 pontos volt). A jóember nemsokára öt ponttal érdeklődött a módi iránt anélkül, hogy egy árva pontot vesztett volna a már meglévők közül. Ezt még párszor, pár simmel megpróbáltam, de ugyanez történt, és a magazinok olvasásánál dettó. Javaslom, hogy Te is próbáld ki ugyanezt, és ellenőrizd, melyik a helyes verzió! Megjegyzem, a személyiség változtatásánál tanítással (erről hamarosan) ugyanígy akár mind az öt jellemvonást feltolhatod 10-re anélkül, hogy meg kellene tartanod a kialakításnál kikötött 25 pontos határt, tehát ennek analógiáját véve alapul az én tapasztalatom helytállónak tűnik.

I.5.7. Emlékek

Következzék a személyiségablak harmadik, utolsó, fodros szóbuborékkal jelölt panelje, mely szintén TS2 újdonsága – az emlékek. Simed életének minden jelentős eseménye, legyen az akár jó vagy rossz élmény, történés, rögzítésre kerül, és ezek ikonja, a hozzá tartozó magyarázó szöveggel felkerül e panelre. Ezek lehetnek pozitívak vagy negatívak, előbbit zöld, utóbbit piros háttér jelöli. Nagyon fontos kihangsúlyozni: ez a játékelem nemcsak dísz és jópofa körítés, hanem a szimulációt alaposan befolyásoló tényező! Ezek az emlékek ugyanis szociális interakciók közben előbukkannak, és jelentős eseményeket generálhatnak. Mielőtt erre rátérnénk, ismerkedjünk meg a mechanizmussal!

Az emlékek, mint az életben, különféle erősségűek: van, ami jobban nyomot hagy bennünk, például egy gyerek születése, és van, amit hamar elfelejtünk, mint egy érdekes, de nem fontos újsághír. A játékban a memóriáknak életidejük van, azaz fokozatosan veszítenek erejükből, míg lenullázódnak (ezután sem tűnnek el az emlékek paneljéről, csak nem kerülnek többé elő az említett és nemsokára részletezendő interakciókban). Az erőseknél hosszabb, a gyengébbeknél rövidebb ez az elévülési idő. Vannak kiemelt, úgynevezett „csúcsemlékek" [Power Memories], melyek az aspirációnál leírt csúcsvágyakhoz hasonlóak: egy csillag van a hátterükben, mind közül a legerősebbek, nagyon hosszú az életidejük, és soha nem érik el a nullás szintet. Ezek nagyon sokáig előkerülnek, bár egyre ritkábban.

A recens (friss, újkeletű) emlékek, legyenek azok jók vagy rosszak, megjelennek simed feje felett, egy fodros buborékban, és a figura lereagálja őket: a pozitívon mosolyog, kuncog, a negatívon fancsalog, nagyon kellemetlen esetén el is bőgi magát. Ugyanígy felbukkannak az emlékek simed álmában, ha ezek nagy részben jók, kipihentebben, ha inkább rosszak, gyűröttebben ébred; egy éjszakai, riasztós-rendőrös betörés utáni visszaalvást követő reggelen nem lesz valami túl jó formában, de a nászéjszakát követően vigyorog, mint a tejbetök.

Az emlékek mellett még egy fogalommal meg kell ismerkednünk, és ez a *memória-lenyomat* [Memory Mark]. Az emlékek csak ama simek agyában (és itt: paneljén) rögzülnek, akik aktív, tevőleges részesei voltak az eseménynek, esetleg egy olyan cselekmény történt, melyben szerepük kiemelkedő. Egy apánál gyermeke születése akkor is megjelenik emlékként, ha a házban tartózkodott a nagy pillanatban, vagy épp dolgozott a munkahelyén (ez egyébként fontos a vágyaknál is, hiszen a „Gyermeke születik" óhajért szintén mindkét esetben begyűjti a pontokat). Ezzel szemben a memória-lenyomat egy esemény szemtanújánál rögzül, ám csak felszínesen, azaz nem kerül be az emlékek paneljére. Hogy erre egy gyakorlati példát mondjak, és ezzel mindent meg is magyarázzak: a játék sztorimódjában szerepel Don Lothario, egy Románc aspirációjú lovag. Ő jegyben jár Cassandra Goth kisasszonnyal, de csapja a szelet a szobalánynak is. Képzeld el a következő szitut: fogad a házában valakit, mondjuk a szomszédba nemrég becuccolt Kredenc simet. Amikor a cseléd végez, nem bír vágyaival, és beviszi a csajt a jakuzziba, ahol egy kiadós etyepetyével levezeti a feszültségét. Kredenc barátunk meglepi őket, de mivel ez az esemény számára nem jelentős, és – nagy bánatára – nem is vonták be a buliba, csak memória-lenyomatként rögzül. Ámde. Átmegy látogatóba a Broke-családhoz, ahol beszédbe elegyedik a ház úrnőjével, Brandival, és ahogy egyre jobban belemelegednek a csevegésbe, ez a friss emlék is szóba kerül. Ebben a pillanatban a lenyomat átkerül Brandi birtokába is. Amikor ő meglátogatja a Goth családot, és Cassandrával szót váltanak, véletlenül (vagy sem...) megosztja vele ezt. A lánynál, mivel jegyese Donnak, a lenyomat már emlékként tárolódik el („Megcsalták"), sőt ha ilyen félelme van, azért is megkapja a pontlevonást – épp, mintha vele történt volna. Ha valakinek ez a folyamat ismerős, ne csodálkozzon: így születnek a pletykák, rémhírek, a fejlesztők pont ezt modellezték le. A lenyomatoknak is van elévülési ideje, mégpedig szerencsére rövid (a memóriák erősségének töredéke), és nyomtalanul felszívódik a semmiben, mintha soha nem lett volna. Rossz hír viszont, hogy sajnos a „csúcsemlékekhez" is tartozik lenyomat, hiszen ezeknek is lehet tanúja, és ez, épp úgy, mint „rendes" megfelelője, szintén megmarad örök időkre (de csak elvétve kerül elő).

Lássuk akkor, hogy az emlékek és lenyomatok hogyan bukkannak fel! Hét olyan szociális, egészen pontosan kommunikációs interakció van, melyek során előkerülnek – befolyásolni a folyamatot nem tudod, azaz a simek teljesen autonóm módon ránganak elő ezeket.

- **Cseveg [Chat]**: Két sim pozitív vagy negatív emlékeit vagy lenyomatait osztja meg egymással.
- **Pletykál [Gossip]**: Egyik sim egy másiknak rosszallóan beszél egy negatív memória-lenyomatról, melynek főszereplője egy harmadik sim (negatív interakció).
- **Titkot mond [Tell Secret]**: Ugyanaz, mint a pletyka, csak két gyerek között.
- **Henceg [Brag]**: Egy sim saját, pozitív emlékéről beszél örömmel a másiknak (pozitív interakció). Ha a hallgató félnek még nincs erről tudomása, lenyomatként rögzül nála.
- **Ugrat [Tease]**: Egy sim a birtokába került negatív lenyomatról beszél rosszallóan (negatív interakció) annak a simnek, aki a lenyomat főszereplője.
- **Vigasztal [Console]**: Egy sim a birtokába került negatív lenyomatról beszél vigasztalva (pozitív interakció) annak a simnek, aki a lenyomat főszereplője.
- **Gratulál [Congratulate]**: Egy sim a birtokába került pozitív lenyomatról beszél dicsérően (pozitív interakció) annak a simnek, aki a lenyomat főszereplője.

Az utolsó három autonóm interakció, tehát Te nem indíthatod őket, a simek maguk választják őket bizonyos feltételek teljesülése esetén, mindezekről a későbbiekben még lesz szó.

Az, hogy melyik emlék vagy lenyomat kerül elő, több minden függvénye. Az emlékeknél egyszerű a helyzet – a három legerősebb közül választja ki simed. A lenyomatoknál a negatív interakció (például az ugratás) annál biztosabban előkerül, minél rosszabb a két fél napi kapcsolati értéke, a pozitívnál ugyanígy, minél magasabb a kötődés, annál tutibb például a gratuláció. A semleges csevegésnél bonyolultabb a helyzet, de itt is hasonló a helyzet a fentihez, azaz a memória főszereplője (aki nem feltétlenül a beszélő) és a befogadó fél közötti viszony alapján dől el, hogy felbukkan-e a téma.

Nagyon fontos tehát, hogy „észnél légy", és körültekintően járj el azon helyzetekben, amikor valamely cselekedetednek a fentiek alapján káros következményei lehetnek, és ez ugye, a felhozott példa alapján is, fokozottan igaz a romantikusokra, vagy a sok barátra vágyó „hírnevesekre" (lásd a való életből: paparazzik)...

I.6. Munkás hétköznapok

Bár ahogy láttuk, ebben a játékban a pénz fán is terem, és ahogy később arról szó esik, kisebb összegekre mindenféle egyéb módokon is szert lehet tenni, azért itt is, mint az életben, a pénzhez jutás alapvető forrása a munka. Simjeid az alapcsomagban tíz, míg az Egyetem pakkot feltelepítve további négy szakmában helyezkedhetnek el. Ezek mindegyikében 10 lépcsőfokon kapaszkodhatnak fel karrierjük csúcsára. Az előrelépéshez bizonyos feltételeknek kell megfelelniük: 3-3, szakmától függő jártasság adott szintjét kell elérniük, és szert kell tenniük meghatározott számú barátra is.

Ha követted a személyiség kialakításánál leírtakat, hősöd készen áll egy, a személyiségének és életcéljának megfelelő munkakör betöltésére. Melót kétféle módon találhatsz magadnak: újságból vagy számítógépen, mindkét esetben az „Álláskeresés" [Find Job] akciót kell választani. Ám a két módszer között alapvető különbség van!

Ahogy az életben, itt is az újságokban csak alapszakmákat találsz, hiszen ritkán szoktak egyetemi professzorokat, vezérigazgatókat, rendőrfőnököket napilapban keresni. Ennek okán a sajtótermékben csak három, 1-es szintű munkát találsz, a kínálat véletlenszerű, és értelemszerűen naponta változik, azaz ha a három lehetőség egyike sem passzol hozzád, meg kell várnod a következő lapszámot.

A komputerben viszont adatbázisokban turkálhatsz, pályázhatsz, így ott magasabb szintű karrierek elvállalására is lehetőség nyílik – ennek azonban szigorú feltétele van: simednek természetesen rendelkeznie kell a szükséges előképzettséggel. Ám nem az ennek megfelelő állást kapja meg, hiszen van némi próbaidő, hogy munkaadói lássák, valóban alkalmas-e a feladatra. Ezért amikor hősöd kiválasztja magának a munkát, a program megnézi, hogy az adott karrierhez szükséges feltételek közül mennyinek van birtokában, és e szerint ajánlja fel az állást, az alábbiak szerint:

- Ha a jelentkező 6., vagy annál kisebb szintre alkalmas, minden esetben egy ennél kettővel alacsonyabbat kínál (a 6. szintnél a 4.-et, 3.-nál és alatta az elsőt.)
- Ha 7., vagy ez fölötti szintre jó, mindig 6-os szintű állás jelenik meg.

Lássunk erre egy gyakorlati magyarázatot!

A Melléklet „Karrierek" táblázataiban megtalálod az egyes munkakörökre vonatkozó összes tudnivalót. Tételezzük fel, hogy frissen a városba érkezett simed Tudás aspirációjú Szűz, tökéletesen alkalmas egy természettudományos munka elvégzésére. Ha megnézed a táblázatot, a főzés, takarítás, logika jártasságokra lesz szükséged karrieredhez. Szerencsére a képességek első lépcsőfokait hamar elsajátítja hősöd, így mindegyikben kettes-hármas szintre ugorhatsz, nappal tanulva, éjjel csillagokat fürkészve, közben ismerkedve a városlakókkal. Pár nap alatt megszerezheted a 7-es szintre elegendő tudást (5-5 főzés és logika, 7 takarítás, 3 barát). Ráadásul eközben a kielégített primer vágyaknak köszönhetően (egy friss beköltözőnél ezek mindenféle berendezési tárgy vásárlására vonatkoznak, aztán a többi aspirációtól függően, de egy tudásra áhítozónál ez általában a tanulás) akár megveheted az Életelixírt is, így az okosodásban eltöltött időt simán visszanyerheted, sőt egy-két pénzfa beszerzésével a kellő anyagiakat is megtermelheted, azaz egyáltalán nem lehetetlen feladat előképzettséget szerezni. Tehát elérted a 7-es szinthez elegendő tudásszintet, leülsz a gép elé, és rá is bukkansz egy megfelelő állásra – Feltalálóként helyezkedhetsz el, azaz 6-os szinten kezded a pályát.

Felhívom a figyelmet, hogy ez a szabály az Egyetem kiegészítőnél változik, erről ott írok részletesen!

Azok a tinik, akik dolgoznak, felnőttkorba lépve automatikusan állást kapnak az adott szakmában – ha 1. és 2. szinten állnak, az alap felnőtt beosztást kapják meg, a 3. szintet elérők viszont a 2. lépcsőfokon indíthatnak. Természetesen ha közben a fiatalt alaposan előkészítetted, és mondjuk a feltételek a 6. szintre jók, két választásod van: vagy így hagyod, és ha tényleg minden klappol, hamar felkapaszkodik, vagy kilépsz, és komputerrel elnyersz egy 4. szintű állást. Utóbbinál az a rizikófaktor, hogy nem tudhatod, előkerül-e a gépből a megfelelő állás, lehet, hogy az első módszerrel hamarabb lépsz két fokozatot előre (érdemes az adott napon átfutni a gépet, mi a kínálat, és ha nem passzol, marad a másik, biztosabb út).

Még pár fontos tisztázni való:

- Ha valamilyen oknál fogva kirúgják karakteredet, ez semmiféle egyéb következménnyel nem jár, tehát a 9. szinten munkáját vesztett sim ismét 6. szintről kezdheti a felkapaszkodást, és mivel feltételezhetően a 9.-re előléptetéshez már minden feltételnek birtokában van, hamar visszakúszhat a régi pozícióba.
- Ha bármilyen baleset folytán (áramütés, aspirációs tárgy rossz használata, esélykártyán vesztés) simed elveszít egy vagy több jártasságpontot a karrieréhez szükségesek közül, vagy pár barátot, ez nem jár lefokozással - a feltételek az állás betöltésére vonatkoznak. Természetesen mielőbb vissza kell nyerned ezeket a következő előléptetés reményében (hacsak nem a 10. szinten vagy).

A munkát az „Állás elvállalása" [Take Job] gombra kattintással szerezheted meg. Esetünkben, mivel amúgy ugye túlképzett vagy e pályára, ha minden nap kellően jókedvűen mész dolgozni (ami az aspirációk kielégítésével könnyen elérhető), a szintednek megfelelő állást 2-3 nap alatt eléred, és ha közben megszerzed a további jártasságokat is, gyakorlatilag pillanatok alatt eljuthatsz a szakma csúcsára is. Ha karrieredben sikerült eljutni egy adott szintre, jutalmul ingyen hozzájutsz egy kellemes tárgyhoz, melyek a jutalmak (karakterpanel, utolsó gomb) alsó fülére kattintva igényelhetők, ezeket külön részben sorolom fel. Nagy újdonság, hogy megjelentek az esélykártyák, ezekről később szintén részletesen szólok.

Ezen előtanulmányoknak még egy fontos előnye van: a szakmák mindegyikében a hatos, hetes szintig 3-4 barátra van szükség, és ezeket még a képességfejlesztés mellett is könnyen beszerezheted, szinte „magától", kis szocializálással is összejön a dolog. A magasabb szintekre már jóval több ismerősre van szükség, ám ekkor már, ha elérted a szükséges jártasságszinteket, több időd van az ismerkedésre, kapcsolatépítésre, sőt, aki magányos hőssel kezdett, ekkor már társat is választhat magának a városlakók közül, aki hozhat a családba pár komát, aki pedig több simmel indított, a família tagjainak szociális ténykedésére is építhet. Nagyon fontos tudni ugyanis, hogy a karrierhez szükséges barátszám a család *összes* haverjának száma, azaz ha férjuramnak 4 cimborája van, nejének 3, a karriernél mindegyikük 7 puszipajtással számolhat (természetesen, ha ezek közül egy ugyanaz a személy, akkor csak hattal). Jegyezzük meg azt is, hogy a családtagok nem számítanak bele a pakliba, tehát hiába van életre szóló barátságban a ház ura nejével, apóssal, anyóssal és a két csemetével, ezek a karrierbe nem játszanak bele, hisz ez jobb helyeken természetes dolog, itt a „külső" kapcsolatok érdekesek. Családtag alatt természetesen nemcsak a házban élőket értjük, ha a gyerek felnő és elköltözik, ő még mindig vérrokon, így továbbra sem számít „külsősnek". A barátszerzésre egyébként van egy-két jó trükk, ehhez tudnod kell, hogy a simek világában az idő relatív fogalom. Ha elmész otthonról a munkakocsi érkezése előtt másfél-két órával egy közösségi helyre, ott eltöltesz fél napot, és eközben összehaverkodsz 1-2 figurával, majd hazautózol, gyakorlatilag a munkába indulás környékén érsz haza, és örülhetsz (lásd bővebben a 9. fejezet 3. szakaszát!). Ugyanígy, ha csak 10-15 pont kell egy barátkozáshoz, és a másik fél egy általad játszható sim, simán lépj ki mentéssel a szomszédságba, menj be az illetőhöz, invitáld át simedet a hajlékba, barátkozzatok össze, majd vissza az előző házba, és mindent úgy találsz, ahogy otthagytad, csak egy pajtással több van. A „barátmérő" egyébként a középső, függőleges mérce, a teljesítménymérő (erről mindjárt) alatt található. A kis mosolygó arcocska mellett láthatod, hány családi cimborád van jelenleg, alatta zárójelben, hogy ehhez mennyit kell még szerezned a

soros kinevezéshez, ha mind megvan, egy 0 áll itt (ez picit más, mint az első részben!).

A karrierrel kapcsolatos minden tudnivaló a karakterpanel jártasságoknál már megismert harmadik ikonja alatt, baloldalon található. Felül a munka megnevezése, alatta a napi fizetés, a munkaidő kezdete és vége. A munkaidő kezdete előtt egy órával autó jön simedért, a kocsi egészen eme időpontig várakozik, így van időd gyorsan elvarrni a szálakat; ha 9-re mész, elég 8:50 körül az autóba terelni őt (az akció általában automatikusan megjelenik a parancssorban, de törölhető, és a kocsira kattintva általad is kezdeményezhető). Simed 10 perccel a munkaidő lejárta után érkezik haza, és ekkor tudod meg azt is, hogy előléptették-e. Ekkor még a régi fizetést hozza haza, plusz az új napibér dupláját, mint jutalmat.

Következik egy fontos elem, az első részhez képest nagy újdonságot jelentő naptár. Hőseid a karrierek alsóbb fokain heti öt órát dolgoznak, és van két szabadnapjuk – ez remek alkalom a regenerálódásra, a kapcsolatok építésére (vagy újraépítésére, ha a gályázás alatt egy-két barát kiesett volna a képből). Magasabb szinten több pihenőnap is beeshet, a munkával töltött napok száma 3-4 napra is lecsökkenhet. Hogy a szabadnapok a hét mely napjára esnek, az a beosztástól függ. A naptáron láthatod a hét napjait, a sötétkék a pihenőnap, a kék nyíl jelzi, éppen melyik napon jársz, mindezeket az említett táblázatokban is feltüntettem.

Ezen túlmenően bizonyos mennyiségű ledolgozott munkanap után fizetett szabadság is jár, ennek száma látható a „Pihenőnapok" [Vacation Days] felirat mellett. Az algoritmus így szól: minden ledolgozott műszak után 0.15 nap jár. Ez azt jelenti, hogy kb. 7 műszak után kapsz +1 szabadnapot. Ezek kivétele igen egyszerű: nem kell bemenni dolgozni - ekkor a munkaidő kezdete után nem sokkal értesítést kapsz, hogy simed számára kiutalták a szabadságot, ez levonódik ezek számából, és rögtön meg is kapod napi béredet. Arra azonban figyelned kell, hogy ha elfogynak ezek a napok, és így maradsz otthon, *két egymást követő kihagyott munkanap után simed automatikusan elveszti állását!*

A jobbszélső részt már ismerjük, ezek ugye a jártasságok. A munkásoknál egy plusz információ van itt: bekeretezve láthatod ama szinteket, melyeket simednek el kell érnie a következő előléptetéshez. A középső két ábra szintén lényeges. Megjelent egy mérce („Teljesítmény" [Performance]), mely azt mutatja, mennyire alkalmas az illető munkája elvégzésére. A mérő középső pontja a 0, felül a 100-as, alul a -100-as értéket találod. Ennek két módosító tényezője van: simed hangulata, és „munkahajlandósága". Utóbbi azt jelenti, hogy mennyire szívesen megy dolgozni, azaz nem marad otthon szabadságon, nem jelent beteget, rendesen húzza az igát. A legfontosabb azonban a hangulat: minden nap, amikor beül a munkába vivő járműbe (de csak ekkor), hangulatértékének fele hozzáadódik e mércéhez, tehát egy 60-as derű +30, egy 10-es rosszkedv -5 ponttal módosítja a kijelzőt. Ez egyébként egyfajta mankó. Van egy alaptézis: ha minden feltétel adott, és simed magas hangulattal megy dolgozni, szinte biztos az előléptetés az első munkanapon, nagyon magas hangulatnál (és itt a platina szint mindent üt!) *garantált* a feljebblépés. Ha viszont ez nem jön össze, de rendszeresen pozitív, erősebb hangulatban mész gályázni, és szép lassan felkúszik a teljesítménymérő, meg fogod kapni az előléptetést, ha nincs is a jókedved az egekben. A lefokozásba viszont jobban beleszól ez a mérce; ha nagyon alacsony értéket ér el, munkaadói azt szűrik le, hogy az illetőnek nem tetszik a munkaköre, és visszaminősítik egy szintet. Természetesen ezt a csorbát gyorsan kiküszöbölheted, ha megvan a régi szint feltétele (főleg a barátok száma), és a következő nap simed nagyon magas hangulatban vágtat be a melóhelyre, viszszakapaszkodhat a régi létrafokra. Arra viszont nagyon vigyázz, hogy ha e mércéből „kiürül a higany", azaz karaktered teljesítménye eléri a -100-as határt, azonnal kirúgják, akár a 10. szintről is. Szintén ez a mérő az alapja egy kiskapunak: ha bármilyen oknál fogva szeretnéd, hogy figurád otthon maradjon, beteget jelenthetsz. Ezt még a munkaidő megkezdése előtt, illetve az után 59 percig megteheted, ugyanis a 60. percben már befut a telefon a hiányzásról. Az eljárás egyszerű: a telefon „Munkahely / Beteget jelent" [Work / Call In Sick] menüpontját kell választanod. Az elbírálás elve:

- ha simed valóban beteg (influenza és társai, lásd a 8. fejezet 12. szakaszát!), megkapja a betegszabit;
- ha nem beteg, de a teljesítménymérő +50 pont felett van (tehát a mérce háromnegyedénél), bedőlnek neki (jó munkásember, miért hazudna?), és otthon maradhat;
- ha a szint +50 pont alatt van, elutasítják, és bumlinak (fizetés nélküli, igazolatlan hiányzás) könyvelik el.

Persze ezzel sem szabad visszaélni, azaz túl sűrűn ne játszd el!

> **Megjegyzés:** *simed a munkahelyén a beosztásának megfelelően fix értékeket veszít szükségleteiből, az energiából például a mozgásszükséglet megfelelően (az élsportoló nyilván többet), de növekedésre is számíthatsz; az ülőmunkát végzőknél a komfort, az emberek között lévőknél a társaság, a mókázóknál a szórakozás növekedhet.*

I.6.1. Esélykártyák

Az első részből megismert telefonhívásos „szerencsekártyák" eltűntek, ám helyettük megjelentek az esélykártyák (Chance Card). Ez egy amolyan minijáték: minden karrier-lépcsőfokhoz tartozik egy-egy kártya, ezek véletlenszerűen felbukkanhatnak, mikor simed munkában van. A megjelenő ablak tartalmazza a hozzá kapcsolódó háttértörténetet, egy „Passz" [Ignore], valamint két választógombot. Ha passzolsz, semmi nem történik, ez a „gyávák ösvénye". A két másik gomb választása viszont vagy kisebb-nagyobb jutalmat, vagy szintén változó erősségű büntetést generál; mindegyik gombhoz tartozik egy pozitív és egy negatív hatás. A játék a végeredményt, azaz a helyes választ véletlenszerűen választja ki, bár azt meg kell jegyezni, hogy a morálisan elfogadhatóbb lépés súlyozott, azaz nagyobb az esély, hogy ez következik be.

A Melléklet „Esélykártyák" táblázatában megtalálható mindegyik karrierlépcső „szerencselapja", a két választási lehetőséggel, és a hozzájuk tartozó két-két hatással, plusz a felbukkanás valószínűségével. Ezek ismeretében eldöntheted, hogy megéri-e a kockáztatás, vagy inkább a passzolással elveted azt. A gyors döntést segítendő én kiemeltem mindenhol a kevésbé fájdalmas választ – persze ez nem mindig a fent említett erkölcsös lépés, egyszerűen itt jobbak a „nyeremények". Eme kiemelést egyébként csak útmutatónak vedd, és amikor egy állást elvállalsz, tanulmányozd a táblázatot, plusz vedd figyelembe az egyéb körülményeket is. Például van, ahol azért jelöltem be az „A" választ, mert ott a büntetés -2 jártasságpont, a „B"-nél viszont 2000$ levonás; ám ha a családi kassza 90 simoleont rejt (nagycsalád, frissen épített házzal), nyugodtan válaszd ezt, mínuszba nem mész, így csak 90$ a veszteséged. Arra vigyázz, hogy a játék egy idő után automatikusan lenyomja az első válasz gombját, úgyhogy sokat ne vacilláljl! Azon se lepődj meg, ha valahol olyan választ emeltem ki, ahol a negatív hatás az elbocsátás. Mivel általában (kivéve az épp az esélykártyák útján megszerezhető rendkívüli előléptetést) az adott szinthez minden jártasságod megvan, és jó esetben a barátok is, illetve ezek be- vagy visszaszerzése nem okoz nehézséget, a számítógéppel kiválasztva magadnak a régi melót, az előző szakaszban leírt mechanizmus alapján magas szinten kezdhetsz, és 2-3 nap alatt eljuthatsz a rég lépcsőfokra. Itt persze van rizikófaktor, nevezetes az, hogy felbukkan-e a gépben a megfelelő pálya, ez kerüljön a mérleg másik serpenyőjébe, plusz az, hogy simednek nincs-e erre vonatkozó félelme („Lefokozás [Get Demoted]" vagy „Elbocsátás [Get Fired]").

> **Megjegyzés:** *a Vagyon aspirációjú simeknél megjelenhet egy „Nagy jutalom" [Big Bonus] vágy, igen magas pontszámmal. Ha az esélykártyáknál felbukkan valami zsíros jutalomösszeg, és megcsíped, beteljesül e vágy!*

I.6.2. Felnőtt állások

Nagyon fontos tudni és megjegyezni: ne úgy válassz ki egy karriert, hogy ránézel a táblázatokra, és megnézed, melyiknél több a pénz! A játékban napi bérezés van, és mivel nem minden szakmában azonos a munkanapok száma, ennél fontosabb, hogy mennyi a heti bér, ezért ezt is feltüntettem az említett tabellákon. Talán érdekes lehet egy kis ranglista: összevetve a karrier csúcsán a fizetést és a szabadidőt, az alábbi rangsort lehet felállítani a szakmák között (a két 4-es nem elírás, ott döntetlen az állás):

1. Természettudomány
2. Sportoló
3. Gasztronómia
4. Üzletember
4. Munkakerülő
6. Bűnöző
7. Politikus
8. Gyógyászat
9. Rendvédelem
10. Hadsereg

Fentiek miatt is érdemes röviden áttekinteni a szakmákat, kiértékelve őket pár pro és kontra érvvel.

Megjegyzés: *az Egyetem kiegészítő négy új pályáját a csomagról szóló külön fejezetben ismertetem részletesen, mivel ezekkel a karrierekkel nem lehet összehasonlítani azokat, és elvállalásukhoz egyébként is diploma kell!*

I.6.2.1. Bűnöző [Criminal]

Előnye:

- A munkaruha csinos (van, akinek ez is számít).
- Olyan képességeket kell fejlesztened, ami amúgy is fontos: a műszaki ismeretek a ház körül jönnek jól, a fizikum segít karban tartani a testet, a kreativitás pedig hozzásegít, hogy például a nyugdíjat majd kiegészítsd némi festegetéssel.
- Viszonylag kevés barátot kell begyűjtened.

Hátránya:

- A munkaidő rettentő szeszélyesen változik, gyakorlatilag kiszámíthatatlan a szabadidő.
- Bár a csúcson a heti kereset magas, ezért 4 napot kell dolgozni, napi 6 órában.

I.6.2.2. Gasztronómia [Culinary]

Előnye:

- Elég jó kereset: a csúcson csak 3 napot kell dolgozni, akkor is 5-5 órát, és ezért hetente 6510$ a bevétel.
- Ide sem kell sok barát, ráadásul az előléptetésekhez elég plusz 1-1 havert összeszedni (ellentétben például a munkakerülővel, akinek magasabb szinten 3 cimborára kell szert tennie).
- A főzést kell fejlesztened, ami ugye otthon is jó, hiszen tartalmasabb ételeket készíthetsz, így egyedül élők is bátran választhatják ezt a szakmát (ezt a fenti pont is erősíti, hiszen nem kell annyit szocializálni sem). Plusz a kreativitás, melynek előnyeit a bűnözőnél már említettem.
- A karrierjutalom segítségével pénzhez juthatsz, bár ez nem sok, de növeli a szórakozást, sőt meg is lehet enni.

Hátránya:

- Elég magas átlag munkaórák, főleg a 7.-9. szint húzós, plusz a kezdeti nyolc óra, ezért mindenképp javasolt előképzettséggel egyből a közepébe ugrani.

I.6.2.3. Gyógyászat [Medicine]

Előnye:

- A takarítást és a műszaki ismereteket kell fejlesztened, ami otthon is segítség lehet.
- A karrierjutalom segít utóbbi jártasság megszerzésében, ami mindenképp jobb, mint a könyvből tanulás, és ütemezhetőbb, mint a véletlenszerűen elromló berendezési tárgyak javítása.
- Jogosult vagy a doktori cím viselésére...

Hátránya:

- Nevetséges fizetés (5996 heti bér, 4 nap, 7 órában – ennyit semelyik más szakmában sem kell hajtanod a csúcson!). Úgy tűnik, az USA-ban sincsenek túlfizetve a dokik.
- Gyakorlatilag 3 jártasságot csúcsra kell járatnod, emellett elég sok barátot is be kell szerezned. Nagy kihívás, ráadásul nem is igazán térül meg.

I.6.2.4. Hadsereg [Military]

Előnye:

- A játék legmagasabb kezdő fizetése; minimális tanulással (1-1 műszaki és erőnlét) pillanatok alatt a 3. szintre juthatsz. Emiatt sokak taktikája, hogy beállnak a seregbe, ezzel rendes pénzt keresve, és közben a lendő karrierük jártasságait fejlesztik.
- Fentihez kapcsolódóan a 6. szintig nem kell barát (!), oda is csak egy, és a végéig is mindössze hatot kell begyűjtened, ilyen kevésre egyetlen más karriernél sincs szükség.
- A karrierjutalom egy kiváló erőnlétfejlesztő készség.
- Helikopter viszi simedet dolgozni, ez látványos.

Hátránya:

- Bár nincs sok barátra szükség, mégis fejlesztened kell a karizmát (nemcsak simed karizmát, hehe), ami emiatt kissé felesleges időpocsékolásnak tűnik.
- Az ötödik szinttől kezdve már nem éri meg ez a meló; szintén egyedülálló ez a karrier amiatt, hogy minden szinten napi 6 óra a munkaidő, de emiatt egyre rosszabb a súlyozott munkabér (a heti keresetet, a munkaórák számát és a munkanapok számát összevetve). A 10. szinten az órabér 189$, ami borzasztóan alacsony, ezt még az amúgy szintén gyenge orvosi pálya is übereli a maga 212 simoleonjával.

I.6.2.5. Munkakerülő [Slacker]

Előnye:

- Műszaki ismeretek és kreativitás fejlesztése, plusz a karizmáé. Előbbiek előnyét már megbeszéltük, utóbbi a kapcsolatoknál jól jön; aki erre a pályára készül, amúgy is szociális beállítottságú kell, hogy legyen – ugyebár ez tipikusan Románc aspirációjúak pályája.
- Nincs szükség sok tanulásra, hiszen mindegyik jártasságot elég négyes, ötös szintre emelni, ami elég hamar összejön.
- Ha a munkaidő és munkanap arányokat átlagoljuk, alacsony értéket kapunk, azaz elég sok szabadideje lesz simednek.
- A karrierjutalom nagyon ütős, szépen kereshetsz vele.

Hátránya:

- Nyilvánvaló, hogy a fenti 2. és 3. pont valahol vissza kell, hogy üssön: azért annyi a szabadidőd, és azért kell oly keveset fejlesztened, mert elképesztő mennyiségű barátra lesz szükséged! A csúcsra 13 cimbora juttatja simedet, ez a legtöbb a játékban, a legmagasabbak is megállnak tíznél. Ez a pálya tehát valóban azoknak szól, akik örömüket lelik a kapcsolatépítésben, szocializálásban.
- Borzalmas fizetés. Igaz, hogy a csúcson 350$ az órabér, de ezért keveset melózol, így a heti 4200$ a legalacsonyabb a karrierek között, ráadásul ez az egész pályára jellemző, azaz a kezdőbérek is elrettentők (ezért is fizet olyan jól a karrierjutalom...).
- Szertelen munkaidő-beosztás.

Megjegyzés: *én kérek elnézést a magyar fordításért (bár semmi közöm hozzá) a benzinkutasoktól, eladóktól, fotósoktól és – miközben én is kikérem magamnak – a webdesignerektől. Az angol eredeti „slacker" ugyanis bár valóban szó szerint ezt jelenti (munkakerülő, lógós), de itt inkább életművészről van szó, akinél a munka és a pénzkereset nem akkora jelentőségű, a partik, a társasági élet, az éjszakázások jelentik számukra az élet velejét. Véleményem szerint szerencsésebb lett volna e kifejezés használata. A könyvben azonban természetesen kénytelen vagyok a „munkakerülő" megnevezést használni.*

I.6.2.6. Politika [Politics]

Előnye:

- Mint a katonaságnál, itt is magas kezdőbér, a 4. szintig elő lehet rukkolni minimális befektetéssel.

- Kreativitást kell fejleszteni, plusz a karizmát, ami, mint a munkakerülőnél, alapkövetelmény, hiszen ez a pálya is a közvetlen, nyitott simek sajátja.
- Remek karrierjutalom, egyrészt változatosságot jelent karizmafejlesztéshez az egy szem tükör mellett, másrészt humor, az egész családnak (sőt berendezhetsz magadnak otthon egy kis mini előadótermet is).
- Nagyon jól ütemezhető munkaidő-beosztás (gyakorlatilag végig normál munkaidőben, azaz reggeltől kora délutánig melózik simed).

Hátránya:

- Sokat kell hajtani, két szinten 9 órát is, és a végén itt sem túl magas a bér, hiszen polgármesterként heti 4 napon, 6 órában 5260$-t összehozni (219$ órabér), az elég szerény – erősen hasonlít az alulfizetett dokik esetéhez.
- Fentihez képest viszont nagyon rá kell feküdnöd a képességfejlesztésre – karizma és logika csúcsra járatva! -, plusz jelentős mennyiségű barát. Mindezt ilyen mennyiségű munka mellett egyedül elvégezni elég nagy kihívás, ezért azt ajánlom, politikusnak az menjen, aki örömmel alapít családot, és a „First Lady" ez esetben nemcsak reprezentál, hanem keményen melóznia is kell, elsősorban a kapcsolatépítésben (ahogy az életben is, ugye...).

I.6.2.7. Rendvédelem [Law Enforcement]

Előnye:

- Épp úgy, mint a hadsereg esetében, itt is magas a kezdőbér és alacsony a követelményszint, ezért ez is jó startkarrier azoknak, akik a képességfejlesztés mellett pénzt is akarnak keresni.
- Az erőnlétet és takarítást turbózod.
- A karrierjutalom itt is olyan, mint a dokiknál: a takarítást fejleszti szórakozva, ami jobb, mint könyvből, és ütemezhetőbb, mint a lakás pucolása.

Hátránya:

- ...és épp úgy, mint a katonai pályánál, itt is gyenge a fizetés magasabb szinten (no, megint kilyukadtunk az alulfizetett zsarukhoz). A csúcson 204$ az órabér, heti négy nap alatt, napi 6 órában 4900-at összeszedni kapitányként, szintén nem valami fényes.
- Mint a politikusnál, a végén itt is sokat kell fejlesztened, és sok barátot kell gyűjtened, azaz ehhez is hasznos egy stabil és jó családi háttér.

I.6.2.8. Sportoló [Athletic]

Előnye:

- A karrierek közül a legmagasabb csúcsfizetés (a tudós csak azért győzi le, mert ő napi 3 órát melózik, míg a sportolónak kétszer ennyi a munkaideje, ez az órabérekből is látszik: 505 versus 583)
- Kiemelkedően jól ütemezhető beosztás, a két szélső szintet leszámítva végig 9-kor kezdesz, és kora délután végzel.
- Erőnlétet és műszaki ismereteket fejlesztesz, plusz karizmát, ami itt is kell, hiszen ez a pálya a Hírnév aspirációjúak egyik álma.
- Remek karrierjutalom, edzés és szórakozás; a katonai „prémiumtárgy" csak amiatt szorítja meg, mert ott a higiénia nem csökken oly radikálisan, mint az itt kapott bokszzsák esetében.

Hátránya:

- Nagyon alacsony kezdőbérek; itt is mindenképp javaslom a korai fejlesztést, hogy minimum 4-es szint közelében állhasson munkába simed.
- Csúcsra kell járatni a karizmát és az erőnlétet. Mivel mindkettő szívja a szükségleteket, főleg az energiát és kényelmet (előbbihez ugye a tükör előtt állva kell órákig papolnod), az előbb említett előtanulmányokra mindenképp szükséged lesz (kezdd a karizmával, hogy a barátszerzés gördülékenyebb legyen!) – illetve némi családi támogatásra. (Most képzeld el, az edzések és falhoz beszélések végén még egy bulit is kéne rendezned, hogy beteljesítsd a Hírnév életcél soros vágyát...)

I.6.2.9. Természettudomány [Science]

Előnye:

- A játék legmagasabb csúcskeresete, ha a súlyozott átlagot nézzük, ahogy ezt a sportolónál említettem, hiszen itt a heti 6999$-ért hetente 3 napot, és akkor is csak 3-3 órát (!) kell dolgozni, ami valóban döbbenetes (ráadásul a beosztás is remek, péntek, szombat, vasárnap, hétfő - a négy szabadnap zsinórban!).
- Alacsonyabb szinten kevés barátra van szükség.
- A karrierjutalom nagyszerű, hiszen gyógyszert gyárthatsz, és ezt nemcsak eladhatod elég jó pénzért, de ha beteg van a családban, meggyógyíthatod.
- Főzést és takarítást kell tanulnod, pluszban logikát, ezért akár magányos farkasok is bevállalhatják ezt a pályát.

Hátránya:

- Csúcsra kell járatni szinte mindhárom jártasságot, emellé még 8 barát is kell, és utóbbi azért is fájó, hiszen a tudósok befelé forduló, mogorva emberkék (éljenek a sztereotípiák). Ha nem akarsz családot, ezért mindenképp „üresben" fel kell turbóznod a jártasságokat (nappal főzés, takarítás, éjjel a csillagok tanulmányozása), hogy egyből magasabb szintre kerülj. A fejlesztők mindezt épp azzal segítették, hogy egészen 8. szintig elég három barát beszerzése, innentől kezdve, ha bevágtad a szakirodalmat, a 8. és a 9. szint 5, ill. 4 munkaórája már segít abban, hogy a szocializálásra koncentrálj (a hazahordott munkatársakkal ez még könnyebb, hiszen közös témákat találhatsz).

> **Megjegyzés:** *Sajnos a magyar fordítás itt sem a legszerencsésebb. Ez a figura inkább teoretikus, azaz elméleti tudós, aki tanít, kutat – mindenképp a „tudós" lett volna a jobb fordítás. Ezzel az a legnagyobb gond, hogy az Egyetem kiegészítőnél már megjelent a gyakorlati pályatárs, pontosan ezen a néven [Natural Scientist], amit a honosítók „természetkutató" névre kereszteltek. E könyvben is sajnos nagyon zavaró lesz ez, emiatt mindenhol ki fogom emelni, ha az adott helyen az extracsomag szakmájáról van szó, egy zárójelbe tett „E" betűvel.*

I.6.2.10. Üzletember [Business]

Előnye:

- Jó kereset a magasabb szinteken; a csúcson 350$ az órabér, hetente 8400-at viszel haza, heti 4 nap, napi 6 óra munkával, itt még a szabadnap is kellemes: péntek, szombat, vasárnap.
- Mint a gasztronómiánál, itt is szintenként 1-1 új barátra lesz szükséged, ami kényelmesen begyűjthető, főleg, hogy a karizmát is fejlesztened kell.
- Kreativitást kell turbózni a logika és karizma mellett.
- Jól ütemezhető beosztás, reggeltől kora délutánig, ráadásul 5. szinttől a szombat-vasárnap szabad, az egyben két nap e játékban nagyon hálás (fejlesztés vagy szocializálás „ájulásig", utána regenerálódás).
- Mint a politikusnál, itt is a karrierjutalom hálás a karizma fejlesztéséhez a „tükrözés" helyett, plusz móka is.

Hátránya:

- Nagyon magas munkaidők, a zsinórban 7-8 óra csak a túlhajtott dokikéval vetekszik; emiatt jó, ha egy üzletembernek is van családja. Mivel e szakma a Vagyon aspiráció egyik lehetséges végállomása, egy szobalány felbérelése is simed vágya lesz, de ha pluszban van például egy Család aspirációjú házas- vagy lakótársa, ő rendesen besegíthet – hiszen ez a koma sem főzésben, sem takarításban, sem műszaki téren nem kell, hogy fejlődjön, csak a karrier, semmi más...

I.6.3. Tinédzser / nyugdíjas állások

Mint az életben, a TS2-ben is lehetősége van a kamaszoknak némi zsebpénz, a nyugállományban lévőknek pedig nyugdíj-kiegészítés megkeresésére. Ezek az állások megegyeznek a felnőtt szakmákkal, de csak 3 szintjük van, heti öt napot kell dolgozni, a munkaidő - és persze ezzel a fizetés is – kevesebb.

A tiniknél célszerű, ha a leendő karriert alapozod meg, azaz a választott életcélnak megfelelő szakmába küldöd simedet, hiszen így a jártasságok alapját már itt összeszedheted – ám mivel itt mindössze egy-két pontot kell dobni a megkövetelt képességekre, azért ezt nem kell szentírásnak tekintened, más szempontokat is figyelembe vehetsz. Fontos, hogy a magániskolába (lásd ott) járó fiatal egyből a 2. szinten kezd (ám ha már dolgozik valahol, 1-es szinten, és magániskolába kerül, az nem jár automatikus előléptetéssel). A nyugdíjasoknál bónusz nincs, de ők, ha a régi szakmát folytatod, hamar feljutnak a 3. szintre, hiszen az előléptetéshez szükséges képességeknek és barátoknak már birtokában vannak.

Nyilvánvalóan elég strapás dolog egy fiatalnak munkát vállalnia a suli mellett, hiszen amikor hazaér, már nincs fitt állapotban. A kamasz délután egy órakor végez a sulival, a legtöbb szakma 15 óra magasságában indul, és itt is egy órával a munka kezdete előtt fut be az ingajárat, azaz 60 perc marad némi regenerálódásra. Ezért itt különösen oda kell figyelni egyrészt a ház kiépítésére (lásd később – itt gondolok elsősorban a bejárathoz közeli étkezőre és mosdóra/vécére), arra, hogy legyen gyorsan betömhető étel, amikor simed hazaér, és egy elérhető szórakozási lehetőség; ha áll a kertben egy műtárgy, azt nézegetve elég jól fel lehet tolni ezt a szükségletet is. Amikor hazatér, persze a lecke elvégzése a legfontosabb – ám ha több gyerek is van a családban, és a másik nem melózik, ő megírhatja testvére helyett a leckét. Lássunk itt is egy áttekintést – kiemelem, hogy itt *csak a tinédzserek esetében érdekes az elemzés, a nyugdíjasnál inkább a pénz játszhat szerepet, mint bármely más szempont!*

I.6.3.1. Bűnöző [Criminal]

Előnye:
- Egyetlen barátra van szükség.
- A beosztás teljesen egységes, így tökéletesen ütemezhető.

Hátránya:
- A fizetés átlagos, bár nem rossz.
- A munkaidő 15 órakor kezdődik, ami, mint fent említettem, nem túl hálás.

I.6.3.2. Gasztronómia [Culinary]

Előnye:
- Három alapjártasságban 1-1 pontot kell szerezni, ami egyszerű feladat.
- A két magasabb beosztás 17 órakor indul, a regenerálódásra több idő van.

Hátránya:
- A fizetés szó szerint botrányos. A 3. szinten 91$-t keresel (!) órai munkával, ami 18$-os órabért jelent. Már csak emiatt is ellenjavalt ez az állás.
- Az említett 5 óra meló amúgy önmagában is rengeteg.
- Mindemellett 4 barátot is be kell gyűjtened...

I.6.3.3. Gyógyászat [Medicine]

Előnye:
- Mint a felnőtt állásnál, a takarítást és a műszaki ismereteket kell fejlesztened, ami otthon is segítség lehet.
- Ám ellentétben a „nagy" dokikkal, e tiniszakma a sportolói tevékenység mellett a legjövedelmezőbb (!), de azzal összevetve csak a 3. szinten, mivel a kezdőbérek itt alacsonyabbak. A 3. szinten ugyanúgy heti 625$ a bér, 3 órai munkával (41$ órabér), mint az atlétáknál, ám ami itt nagyobb előny: a munkaidő 19 órakor kezdődik, és ez nagyon hálás!

Hátránya:
- Kicsivel többet kell fejlesztened, és 3 barátot is be kell szerezni.

I.6.3.4. Hadsereg [Military]

Előnye:
- Karizma és erőnlét fejlesztése, ez egy tininél amúgy is alaptézis.

Hátránya:
- Átlagos fizetés, ami főleg a 2. szint 4 órás munkaidejét tekintve fájdalmas.

I.6.3.5. Munkakerülő [Slacker]

Előnye:
- Műszaki ismeretek és kreativitás fejlesztése, plusz a karizmáé, ez mind jól jön később, ráadásul mindegyiket egy-egy szinten, így sokat nem kell piszmognod ezzel.

Hátránya:
- Itt is visszaüt a kevés tanulás: 4 barátra kell szert tenned, ami tekintve a két alsó szint 15 órás kezdetét, elég kemény meló lesz.
- És ugyanúgy, mint e szakma felnőtt megfelelőjében, itt is nagyon alacsony a bér: a heti 480-at csak a gasztronómia übereli, ráadásul itt is a 3. szinten már 4 órát kell gályázni, 24$-os órabérért (bár a kezdés legalább hálás: 17 óra).

I.6.3.6. Politika [Politics]

Előnye:
- Karizma, kreativitás, logika, mind jól jön később is, ráadásul mindegyikből csak egyet kell fejleszteni.
- 1. szinten 17 órakor kezdesz, ez ezen az alsó lépcsőfokon unikum.
- Átlagnál picit erősebb fizetés, a 3. szinten 37$ az órabér.

Hátránya:
- Ama 17 órás kezdés hátránya, hogy 4 órát kell nyomni, később beáll a rend.
- 4 barátot kell begyűjteni.

I.6.3.7. Rendvédelem [Law Enforcement]

Előnye:
- Csak két jártasságot kell fejlesztened, erőnlét és logika, jó.

Hátránya:
- Össze-vissza beosztás, ráadásul simed a 3. szinten, biztonsági őrként este kilenctől hajnali egyig teljesít szolgálatot, ezért rendesen át kell állítanod napi tevékenységeit, hogy mindenre jusson ideje, és reggel nyolckor frissen pattanjon a sulibuszra.
- Három barát, a két erőnlét mellé ez is mérlegre teendő.
- Fentiekkel összevetve a bérezés alacsony, a 3. szint 31$-os órabére az átlagnál alacsonyabb, nemigen éri meg.

I.6.3.8. Sportoló [Athletic]

Előnye:
- Csúcsfizetés! Mint a gyógyászatnál említettem, ez a legjövedelmezőbb szakma, de itt a kezdőbérek is magasak, így aki semmit nem akar, csak egy kis zsebpénzt keresni, mindenképp válassza ezt, Ugyananynyit lehet összehozni, mint az üzletember vagy a munkakerülő karrier csúcsán, csak nem 4, hanem három órában - előképzettség nélkül!
- Kiszámítható, ütemezhető beosztás, mindig 15-18 között.
- Erőnlét, műszaki, karizma – ez mind hasznos fejlesztés, ráadásul elég egyet-egyet tolni.

Hátránya:
- A legmagasabb szintre jutni négy barát kell, ami azért munkásabb dolog. Ha valaki még rádolgozik a műszakira, és begyűjt két takarítást (ami ugye később szintén jól jön), 3 barát birtokában átválthat a gyógyászatra.

I.6.3.9. Természettudomány [Science]

Előnye:
- Főzés, logika, takarítás, mind 1-1 pont, kellemes követelmények.
- Tökéletesen ütemezhető beosztás (15-18 végig).
- Az átlagnál magasabb fizetés, megelőzi a politikát, ráadásul itt a csúcson is csak 3 órát kell tolnod, és elég két barát is.

Hátránya:
- Csak a bérezés szorítja a sportoló és a „kisdoki" alá (50 simoleonnal kevesebb a heti bér), de aki nem annyira barátkozós (és mint említettük, egy tudósféle nem igazán az), bátran válassza ezt a karriert!

I.6.3.10. Üzletember [Business]

Előnye:
- Alacsony követelményszint.
- Elég jól ütemezhető beosztás (15 órakor indul, a csúcs egy órával hosszabb).

Hátránya:
- Hat (!) barátra kell szert tenned, ami elég húzós feladat.
- ...ehhez képest a csúcson 4 óra munka, és csak 24$ órabér, kriminálisan alacsony fizetés.

I.6.4. Otthon végezhető munkák

Aki nem akarja a mindennapi robotot, vagy úgy gondolja, jut ideje némi plusz melóra tisztes bérezésért, annak elérhető két extra, otthon végezhető munka is.

> **Megjegyzés:** *az alábbiakon kívül ide sorolható az Egyetem csomagban megjelent művészi karrierjutalom használata, a fényképezés is, erről bővebben ott!*

I.6.4.1. Regényíró

Kezdjük ezzel, mert ez az egyszerűbb: egy számítógép elé kell ülnöd, és a menüjében kiválasztani a „Regény írása" [Write Novel] pontot. Ehhez két dolog szükséges (a gép beszerzésén túl). Az alapfeltétel a jó hangulat, minimum zöldnek kell lennie, de az arany vagy platina az üdvözítő. A másik a magas kreativitás. Alacsony szinten nem lesz túl sikeres a mű, ezért aki biztosan akar pénzt keresni, tolja fel legalább 8-asra ezt a jártasságot, ám a 9-10 még jobb. Egy regényt 26-30 játékóra alatt tudsz tető alá hozni - sajnos semmiféle kijelződ nincs arról (mint mondjuk a tanulásnál), hogyan halad a munka (bár az internetről letölthető ilyen hack). Természetesen nem lehet és nem is kell egy ültő helyedben ezt elvégezni, ha abbahagyod, később onnan folytatod az írást. Amint a belső számláló szerint elkészült az iromány, egy felirat jelenik meg, arról értesítve, hogy leadtad a művet, és a kiadó majd telefonon jelentkezik, a fizetést az értékesítés után, a jogdíjakból fogod megkapni. Az összeg 2000-3500$ között változik, ami egyáltalán nem nevezhető nagy pénznek, hiszen a csúcsösszeg leosztva 125$-os órabért jelent, és még a leggyengébb, gyógyászati karrierben is 212$ az órabér a legmagasabb szinten; igaz, hogy itt nem kell barátot felhajtani, és elég egy képességet felfejleszteni, ezt is tegyük be a mérlegbe. De van ennél jobb – mégpedig pont a másik otthoni munka.

I.6.4.2. Festőművész

Ennek a melónak a beruházási költsége még alacsonyabb, hiszen csak egy festőállványra van szükséged, ami 350$-ba kerül (a katalógusban: Szabadidő/Kreativitás [Hobbies/Creativity]). Az előfeltétel ugyanaz, mint a regényírónál: nagyon magas kreativitás és igen jó hangulat. Aki ezzel akar foglalkozni, legjobb, ha a Hírnév aspirációt választja (mivel a „mesterművet eladni" itt jelent csúcsvágyat), és jó, ha nem annyira aktív, de játékos (gyorsabban nő a kreativitás, és festés közben a móka) – egy Bak nagyszerű, de esetleg egy Bika vagy Vízöntő jellem is jó ehhez.

Természetesen magával a festéssel is megszerezheted a szükséges kreativitás-pontokat; amikor egy festmény elkészül (ez kb. hat óra meló), rákattintva eladhatod (azt is látod, mennyiért tudod elboltolni a művet). Fontos megjegyezni és kiemelni itt két dolgot:

- A festményt úgy is eladhatod, ha megnyitod a vásárlás menüt, és itt megragadva a képet „eldobod", mint bármely más használati tárgyat. Ezt azonban ne szokd meg; a mesterműért (lásd mindjárt) csak akkor kapod meg a jutalompontokat, ha a normál, interakciós eladással dobod piacra.
- Ha nem akarod eladni a képet, a vásárlási menüt megnyitva és a festményt megragadva felakaszthatod a falra. A saját alkotás kellemesen díszíti a hajlékot, jó hatású a környezetre, ráadásul épp úgy, mint más műtárgy esetében, ennek értéke is nő az idő múlásával, sőt a festő halála után még értékesebbé válik (!), tehát befektetésnek sem utolsó (lásd: 12. fejezet).

Amíg nem éred el a 10-es szintet, a festegetés nem jövedelmez nagyon, ilyenkor érdemes kapcsolatokat építeni. Mivel az álló foglalkozást a kényelem is megsínyli, mindenképp jó, ha beszerzel egy kádat, és egy kellemesebb fotelt vagy kanapét (6-700 dollár magasságában, az „Ínség Klub" duplása például jó) – ugyanis a kellemes ücsörgést kitöltheted némi tanulással, így szert tehetsz alapképzettségekre is (főzés, takarítás, műszaki). Attól ne keseredj el, hogy az elején túl sok aspiráció-pontot nem gyűjtesz, barátkozással azért egy pénzfát össze lehet spórolni.

A kreativitás 5. szintjétől már két új interakció érhető el a festőállványon: „Csendélet festése" [Paint Still Life] és „Arckép festése" [Paint Portrait]. Ezek menete a következő:
- Az akció kiválasztása után a játék „behúzza a kéziféket", és megjelenik egy zöld keret a képernyőn.
- A kamerát úgy kell forgatnod, hogy a lefesteni kívánt téma vagy sim e keretbe kerüljön. Próbáld meg a legelőnyösebb nézetet kiválasztani a kamera döntésével, forgatásával, zoomolásával!
- Ha elégedett vagy a látvánnyal, nyomd meg a 'C' billentyűt egyszer.
- A játék kis kivárás után elindul, és simed nekiáll a munkának

A portréfestésről meg kell jegyezni két dolgot:
- Csak akkor érhető el a menüpont, ha van valaki még a házban – ha több sim is tartózkodik a hajlékban, kiválaszthatod, ki álljon modellt.
- Ennek a melónak csak feltöltött szükségletekkel álló neki, és ne késő este, ugyanis ha a modell hazamegy (akár az éjszaka miatt, akár azért, mert hősöd például kimerült és lefekszik), a félkész képet kidobhatod, emlékezetből nem tudod befejezni.

Van még egy trükk: saját képet is festhetsz, akár önarcképet, akár kedvenc híresség, kutyád, autód, kedvesed képet is. Ehhez szükséged lesz egy képszerkesztő programra – Photoshop, Paint Shop Pro, vagy az ingyenes GIMP, bármelyik megteszi, leginkább átmeretezést kell tudnia. A lépések:
- Amint lenyomtad a 'C' gombot, ne engedd, hogy elinduljon a szimuláció! A legjobb, ha még egyszer megnyomod a 'C'-t, ekkor egy képernyőmentés is készül, és az erről tájékoztató dialógusdoboz „megfogja" a játékot.
- ALT+TAB együttes lenyomásával válts vissza a Windowsba, és navigálj el a Dokumentumok mappába, ezen belül az „EA Games\The Sims 2\Storytelling" könyvtárba. Itt kell találnod egy „Snapshot.bmp" nevű fájlt, mely pontosan az a képecske, amit lefotóztál az imént.
- Nézd meg ennek méretét (megnyitva az említett programokban, a kép tulajdonsága pontot kell keresned), ez a felbontástól függ, 1024*768-nál 199x345, 800*600-nál 255*442.
- Azt a képet, amit meg akarsz festetni, ekkorába kell átmeretezned (Resize), ez mindegyik normálisabb programban egy mozdulattal megtehető (lehet, hogy ki kell kapcsolnod a méretarány megtartását – Aspect Ratio –, mert a képarányok nem megfelelőek; természetesen álló helyzetű képet kell keresned e célra).
- A képet mentsd el ugyanígy Snapshot.bmp néven, és ezzel a fájllal írd felül a fent említett útvonalon lévő eredeti fájlt.
- Az ALT+TAB kombinációval válts vissza a játékhoz (picit majd várni kell, míg visszapakolja magát a memóriába), és engedd el a gyeplőt.
- Ha minden baba, simed lendületesen megfesti az így előkészített képedet.

(Egyébként ha már ezt a technikát ismered, egy külön könyvtárba előkészíthetsz 10-15 darab ilyen képet, így gyorsíthatod a folyamatot.)

No de vissza mesterünkhöz. Kilencedik szinten már 300$ közelében árulhatod a műveket, ám a buli akkor forrósodik be igazán, ha elérsz a csúcsra.

Ebben a pillanatban megjelenik a „Mesterművet eladni" [Sell A Masterpiece] vágy, melynek beteljesülése 6000 pontot ér. Természetesen, ha ezt meglátod, azonnal zárold! Most lesz izgalmas a helyzet.

Mesterműnek egy 500$-ért, vagy ennél drágábban eladható képet nevezünk. Arany szintnél, gyenge zöld hangulatban ez alatt fogsz teljesíteni, ám platinában, illetve erős arany, teli zöld helyzetben tuti a siker. A teendőd tehát az, hogy egyszer teljesen töltsd fel hősöd szükségletét, tornázd fel jól az aspirációt (érdemes például egy-két kapcsolatot előkészíteni, egy jó pillanatban beszerzett „legjobb barát" sokat lendít a helyzeten!), és fektesd neki simedet a pingálásnak. Ha kész a kép, nézd meg, mennyiért tudod piacra dobni (vidd fölé a kurzort). Ha ez átlépi a bűvös ötszázat, örülj! A csúcsösszeg egyébként 2000$ körül van, ami ugye már igen kellemes összeg.

Innentől kezdve nyeregben vagy: a kép eladása (ismétlem: csak itt, interakcióval!), és az ezzel járó 6000 pont platinába repít, ebben az állapotban pedig újabb mesterművek születnek – és jön az újabb, erről szóló vágy! Természetesen ne add el rögtön a művet; a pingálás végén simed feltételezhetően kimerült lesz (nem muszáj egyhuzamban festeni, meg lehet szakítani a folyamatot), ezért töltsd fel a szükségleteket – aludj, tisztálkodj, üríts, egyél, szocializálj –, és ekkor jó hangulatban boltold el az alkotást, majd azon melegében neki is állhatsz az újabb remeklésnek. Folyamatos platina, áldott állapot! Arra figyelj oda, hogy eladás előtt mindig nézd meg a kép értékét! A félelmek között megjelenik az ellentétes pólus is (pocsék képet eladni), így a nagyon gyenge műveket inkább rakd ki a vécé falára, dísznek.

Sokan szoktak trükközni is: két 6000-essel és némi mellékessel megvásárolható az Energiaforrás aspirációs jutalom, ami ötször használható, és feltölti csontra a szükségleteket, így mintegy transzállapotban napokat végig tudsz festeni, ráadásul az újabb és újabb mesterművek hozományaként a szerkezet kimerülése után megvehetsz egy újabb, friss példányt is... Persze ha simed nem magányos lélek, a háztartásában élő alaposan besegíthet neki, hiszen jó időben elépakolhatja a kaját, elláthatja az egyéb teendőket, mindig kéznél van egy kis társalkodásra.

I.6.5. Karrierjutalmak

Minden álláshoz tartozik egy jutalomtárgy, melyet egy bizonyos lépcsőfokot elérve hazavihetsz, ingyen és bérmentve. Ezek a tárgyak segítik az előrelépést, ugyanis nagymértékben fejlesztenek bizonyos, az adott karrierhez szükséges képességeket, eközben ráadásul legtöbbjük szórakoztat is. További nagy előnyük, hogy az adott területen képzettebb Sim segítségükkel okthatja a kevésbé rutinost, így mindketten fejlődnek (a képzés mindkét oldalról kezdeményezhető, az „Ajánl" [Offer] és a „Kérj" [Ask] interakciókkal). A jutalmak használata közben a fejlődés gyorsabb, mint bármely más, megvásárolható készséget használva – kivételt képeznek ez alól a gyermekek, akik lassabban tanulnak, mint a felnőttek. Ahogy már említettem, a gondolkodó sapka aspirációs jutalomtárgy viselete az oktatást gyorsíthatja.

A következő felsorolásban szerepel két adat. Az egyik a „kihatás szükségletre", ez a vásárlás menüben is alkalmazott érték, azaz például a „szórakozás (6)" itt is azt jelenti, hogy ezt a szükségletet 6-os faktorral növeli az adott eszköz. A másik érdekesebb, ez a „maximált szükséglet". Normál esetben, ha egy tárgyat használsz, az általa segített szükséglet 100%-ra megy fel, ekkor szokták szabad akarat módban simjeid abbahagyni az adott tevékenységet – például ugye egy ágy esetében a 100%-ra feltöltött energiánál felkelnek, ha van dolguk. Sok esetben azonban, és ilyenek a karrierjutalmak is, a fejlesztők beállítottak egy limitet. Például a csokigépnél a kihatás „Szórakozás (1)", a maximált érték „70%", azaz ez a berendezés a mókát egyes faktorral növeli, és csak 70%-ig tölti fel a móka mércéjét, tovább egy vonással sem. Azon eszközökhöz, ahol többféle interakció lehetséges (például használat és tanítás) a határérték különböző lehet, ezt az adott tárgynál kiemelem majd.

> **Megjegyzés:** *A tárgyakat véletlenül se add el, mert értékük nincs, viszont csak egy van belőlük, és csak az adott szintet elérve lehet újat szerezni – vagy egy lefokozás után, vagy egy másik családtag révén, aki eljut ugyanazon szakma megfelelő pontjára.*

I.6.5.1. Bűnöző: SzenzoSzúrás hazugságérzékelő [Criminal: SensoTwitch Lie Finder]

Elérhető: 4. szinttől
Fejlesztett képesség: kreativitás
Simed a hazugságvizsgáló átverését gyakorolhatja, ez fejleszti kreativitását, és ha nem sikerül a kísérlet, kap némi elektrosokkot (nem kell félni, a szükségleteire ez nincs káros hatással!). Mivel a kreativitás az, ami más módon is fejleszthető, ráadásul szórakozva, sőt például a festésért pénzt is kapsz, ezért ezt én nem tartom annyira hasznos eszköznek. (Még azzal együtt sem, hogy a cucc elromolhat, így közvetve a mechanika fejlesztésére is alkalmas.)

I.6.5.2. Gasztronómia: Schokolade 890 csokoládégyártó üzem [Culinary: Chocolate Manufacturing Facility]

Elérhető: 6. szinttől
Fejlesztett képesség: főzés
Kihatás szükségletre: szórakozás (1)
Maximált szükséglet: 70%
Ez már hasznosabb kütyü, hiszen pénzt is lehet vele keresni. A desszertgyártás (Make Candies) ugyan csak 1-es faktorral növeli a mókát, ám alaposan turbózza a főzési szintet. Alacsonyabb szinten még csak öncélú a gyártás (mint a festés esetében), magasabbon viszont már el is lehet adni a terméket, dobozonként 3, illetve 4 simoleonért. Ha kevésbé képzett séf áll a szerkezet mögé, a csoki kifolyhat, tócsát hagyva a padlón, és ha ezt egy totyogó kisded felnyalja, kis időre igen hiperaktív lesz (ez általad nem kezdeményezhető interakció – a tócsát csak felmoshatod –, azaz kizárólag szabad akarat módban fordulhat elő!). Van még egy móka, a „Steal Candy", mely tulajdonképpen nassolás, és az éhséget, plusz az energiát növeli.

I.6.5.3. Gyógyászat: TraumaTanár „Tetszetős bemetszés" sebészi oktatóállomás [Medicine: TraumaTime "Incision Precision" Surgical Training Station]

Elérhető: 4. szinttől
Fejlesztett képesség: műszaki
Kihatás szükségletre: szórakozás (4)
Érdekes kütyü, melyen a lakást karbantartó nagypapa is turbózhatja magát – szórakozva szerelést tanulni igazán különleges dolog (csak tinitől felfelé használható). Egyébként nézni is szórakoztató: ha a sim valami létfontosságút emel ki a betegből, megszólal a riasztó, és a balfék sebésznek újjá kell élesztenie a bábut...

I.6.5.4. Hadsereg: Exert ÖnOstor akadálypálya [Military: Exerto Selfflog Obstacle Course]

Elérhető: 4. szinttől
Fejlesztett képesség: erőnlét
Kihatás szükségletre: szórakozás (4)
Remek cucc, szórakoztatva edz (és ápolja a vonalakat), ráadásul téged is jó kedvre derít, mert hihetetlen csetlés-botlást tud a kevésbé ügyes sim rendezni a pályán (lánygyermeket ráengedve a hatás fokozódik...). Egyszerre ketten is összemérhetik képességüket, a mókát a sikeres célba érés növeli, ennek esélye természetesen a fizikai képesség szintjének nagyságától függ.

I.6.5.5 Munkakerülő: AquaZöld hidroponikus kert Slacker: AquaGreen Hydroponic Garden

Elérhető: 5. szinttől
Fejlesztett képesség: kreativitás
Kihatás szükségletre: szórakozás (4)
Nagyszerű jutalom, használatát viszont meg kell tanulni – és felettébb érdemes is. Először is kell vetned a magokat (Plant). A hajtások pár óra alatt előbújnak, ekkor válik elérhetővé az ápolás (Tend), ez a tevékenység növeli a kreativitást és a szórakozást. A növény teljesen kifejlett állapotba 3 nap alatt jut, ezalatt rendszeresen kell foglalkoznod vele (naponta 2-3 alkalom elég) – ha ezt nem teszed meg, elsorvad, mint a kerti növények. Ha minden baba, 3 nap múlva betakaríthatod a termést (Harvest), melyet dísznövénynek is felhasználhatsz, vagy eladhatod, nem kevesebb, mint 350$-ért! Ezzel a körfolyamatnak vége, ismét vethetsz.

I.6.5.6. Politika: A Meglepő Irodai Megoldások CsittMester TeleJelküldője
[Politics: Enterprise Office Concepts Bushmaster Tele-Prompter]
Elérhető: 5. szinttől
Fejlesztett képesség: karizma
Kihatás szükségletre: szórakozás (3/5)
Maximált szükséglet: 60/90/75%
Nos, ez egy összetett eszköz, az egész család számára, ugyanis három interakció is elérhető a pulpituson. A beszélő a [Practice Speech] opcióval kezdhet gyakorlásba, ez növeli a karizmát, és 3-as faktorral a szórakozást, itt 60% a maximum érték, amit a mókamérő elérhet. Aztán lehet a beszélőt hallgatni, ez is humoros dolog, itt a határérték 90%. Végül a gyermekek is játszhatnak vele, ráadásul ők 5-ös faktorral bohóckodhatnak, 75%-ig (ez az opció csak náluk érhető el). Hasznos eszköz, és az unalmas tükör előtti szövegelést is leváltja!

I.6.5.7. Rendvédelem: Szép Ujj-Világ ujjlenyomat-leolvasó
[Law Enforcement: Prints Charming Fingerprint Scanner]
Elérhető: 6. szinttől
Fejlesztett képesség: takarítás
Kihatás szükségletre: szórakozás (4)
Maximált szükséglet: 70%
Ez se rossz, hiszen szórakozva turbózni a sikamikát, az nem semmi – így a háziasszony is néha kezébe veheti a kütyüt, hogy kiderítse, ki tapperolta ösze a nagytükröt (ha még senki nem használta a szkennelt tárgyat - lévén vadiú -, a játék elkövető gyanánt véletlenszerűen kiválaszt egy szomszédot). Az azonosítás sikere a használó takarítási szintjétől függ.

I.6.5.8. Sportoló: Exerto bokszzsák
[Athletic: Exerto Punching Bag]
Elérhető: 5. szinttől
Fejlesztett képesség: erőnlét
Kihatás szükségletre: szórakozás (6)
Maximált szükséglet: 80/70%
A játék egyik legjobb testfejlesztő készsége, ráadásul a móka is alaposan nő, bár az is igaz, hogy a higiénia csökken, de nem annyira, mint más kínzóeszközöket használva. A zsák ütlegelése maximum 80%-ra emelheti a mókamércét, ha pedig oktatsz, 70%-ra tolhatod fel e szükségletet. Az, hogy simed mennyire eredményes az eszközzel, magától az erőnlét jártasság nagyságától függ; 5-ös szint felett már átmegy kick-boxba az edzés, hiszen a figura lábait is használja.

I.6.5.9. Természettudomány: Biotech kutatóállomás a SimBiozis Rt-től
[Science: SimSanto Inc. Biotech Station]
Elérhető: 6. szinttől
Fejlesztett képesség: logika
Kihatás szükségletre: szórakozás (4)
Maximált szükséglet: 70%
Ha a politikusok pulpitusát összetettnek hívtuk, akkor fokozzuk a hatást! A játék legjobban fizető állásához törvényszerű, hogy valami olyan társuljon, amit simjeid csak saját felelősségükre használhatnak (tinitől felfelé – a gyermek nem kezelheti, de tanulhat). A fő interakció a „Készítsen gyógyszert" [Make Medicine], ezt elindítva hősöd egy fiola orvosságot állít elő, ez növeli a logikát és a szórakozást. A szer hatóereje a következő faktoroktól függ: logikai képesség, higiénia szükséglet, kedves/mogorva jellem, és a hangulat. Ezek minél magasabbak, annál erősebb a gyógyszer hatása (ezt annak színe jelzi – minél sötétebb, annál nagyobbat üt), és annál több pénzért lehet eladni. Ha viszont a felsoroltak alacsonyak – gyenge logikájú, mosdatlan, házsártos, mogorva, rosszkedvű -, a gyógyszer helyett alkalmasint vírus fog előállni, amit a lötty zöld színe jelez. Végső esetben, ha tényleg nem hozzáértő a készítő, saját magát fertőzi meg ezzel, ami súlyos betegséghez vezet. A veszélyes anyagot egyébként közvetlenül is elő lehet állítani, a „Készítsen vírust" [Make Virus] utasítással (az arra járó sim - akár családtag, akár vendég - megihatja).

A kész medicinán sok interakció érhető el:

- **Eldobás [Dispose]:** Főleg a vírust érdemes azonnal kihajítani.
- **Gyógyszer elrakása [Get Medicine]:** a cucc zsebre vágása, későbbi felhasználás céljára
- **Gyógyszer eladása [Sell Medicine]:** némi pénzmag.
- **Vegye be a gyógyszert[Take Medicine]:** beteg tini, felnőtt és öreg Sim megihatja a készítményt, hamar lábra áll tőle!
- **Adja oda a gyógyszert[Give Medicine To]:** a fenti párja, mivel totyogó és gyermek nem használhatja a masinát, így őket, ha megbetegszenek, meg lehet itatni a lével

I.6.5.10. Üzletember: Execuputter
[Business: Execuputter]
Elérhető: 5. szinttől
Fejlesztett képesség: karizma
Kihatás szükségletre: szórakozás (4)
Maximált szükséglet: 70%
Épp úgy, mint a politikusok jutalomtárgya, ez is leváltja a sablonos tükör előtti bohóckodást, ráadásul mókázol is közben. Ennek az eszköznek sok opciója nincs, sima minigolf játékról van szó.

I.7. Szocializáció és kapcsolatok

A Sims egyik legfontosabb, és egyben legösszetettebb rétege a kapcsolatok rendszere. Épp úgy, mint a valós életben, a simek sem élhetnek teljesen elszigetelten a társadalomtól, szükségük van legalább minimális szocializálásra – nem véletlen, hogy erre külön szükségleti mérő is van. Mint a személyiségjegynél megtárgyaltuk, a különböző jellemű simek eltérő módon igénylik a társas kapcsolatokat, ki kevésbé, ki jobban, utóbbiaknál e szükséglet gyorsabban is csökken. A játék aspektusainak jó része - barátkozás, szerelem, házasság, családalapítás, gyereknevelés - a kötelékekről függ. Ebben a fejezetben mindegyiket részletesen végigvesszük.

Ezek előtt azonban említsünk meg még egy sajátos dolgot, mely az alant következőkre is erős kihatással van! Mivel a szimuláció nem akar beleszólni a játékodba - lévén lehetőséged van arra, hogy a város összes lakójának életét adjusztáld -, nagyon fontos megjegyezni: *csak az éppen futtatott ház lakói öregednek.* Ha tehát a család kisfia összehaverkodik a szomszéd sráccal, és csak az ő házának életét pörgeted meg, a kishaver akkor is tízéves lesz, ha simed már hatvanas aggastyán... Ennek egy nagyon fontos vetülete van: a szerelmi élet. Tételezzük fel, hogy van egy családod, apa, anya, kamasz fiú. Mivel nem szereted a zsákbamacskát (ki tudja, milyen csajt hoz haza a srác...), a szomszédba beköltöztetsz egy megfelelő tini leányt a szüleivel, és sikeresen össze is boronálod a fiatalokat. No de. Hiába szerelmesek egymásba és járnak együtt az iskolába, abban a pillanatban, amint a srác felnőtté válik, ezek a kapcsolatok visszaminősülnek barátsággá, mivel a lány még kamasz. Ilyenkor nem tehetsz mást, mint átrándulsz a kishögyhöz, és őt is „felnöveszted". Ezután már minden sima, visszamenve a száchoz és áthívva a csajt, gyakorlatilag egyből el lehet jegyezni, és össze is lehet vele házasodni.

A karakterlap második ikonja alatt található a kapcsolatok panelje (megjegyzés: ezen a lapon, a jobb alsó sarokból csalható elő a családfa, mely főleg jó pár generációt lepörgetve ad igen látványos eredményt). Itt találod összes ismerősödet – mindenkit, akivel valaha találkoztál, és megismerkedtél (ehhez elég az ismeretlent üdvözölni). A portréjuk alatt két kijelzőt találsz, egy-egy számmal. A relációk két rétegből állnak. A felső csík a napi [Daily] kapcsolat, melynek értéke -100 (gyűlölet) és 100 (legmélyebb érzelem) között változik, a másik a hosszabb távú, életre szóló [Lifetime] – a magyar verzióban az „általános" kifejezés szerepel, ez azért nem fejezi ki a lényeget, ezért én inkább az előbbi megfogalmazásokat alkalmazom. Minden interakció bizonyos pontszámot ér, mely hozzáadódik vagy levonódik a két fél napi kapcsolati értékéből, és ennek töredéke a hosszútávúéból. Ha nem ápolod a nexust, mindkét érték csökken, előbbi gyorsabban, utóbbi lassabban. Némi magyarázat mindehhez, a mindennapi életből példálózva. A napi kapcsolat ugye a felületes ismeretség: valakivel találkozol, beszélgettek, elsüttök egy-két viccet, így kialakul egy alapnexus, ha megértitek egymást, pozitív, ha

nem negatív. Ez az érték ilyen interakciókkal egész magasra feltolható úgy, hogy közben az alsó, életre szólón csak pár pont jelenik meg, hiszen azért egy ilyen kötelék még nem sokat jelent – lehet, hogy többé nem is találkozol az illetővel, így hamar elhalványul az ismeretség. Ám ha felveszed a kapcsolatot vele, felhívod telefonon, áthívod magadhoz, e-mailt küldesz neki, az már azt jelenti, hogy érdeklődsz utána, komolyabban szeretnéd megismerni, ezért minden egyes ilyen kapcsolatfelvétellel nő az életre szóló érték, magyarul erősödik köztetek a kötelék. Egy ilyen mélyebb réteg már komolyabb és bizalmasabb szociális interakciókat tesz lehetővé, a baráti öleléstől a csiklandozáson át a közös táncig és egyebekig. Nyilván egy erős kapcsolat már nem romlik olyan erősen, ha egy-két napig nem hívod fel az illetőt – a napi érték igen, de a hosszú távú azért megmarad. Mivel a két érték „párban jár", a továbbiakban a 40/20-as megjelölés 40-es napi és 20-as általános pontszámot fog jelölni.

Megjegyzés: *A portrék jobb alsó sarkában a családtagokat egy világoskék „család" ábra jelzi, a hosszú távú kapcsolatok mellett pedig a kapcsolat erősségét és minőségét jelző ikonokat találsz, erről később még szó lesz. Baloldalt szűrőket kapcsolhatsz be: csak családtagok, csak barátok, csak a házban élők, illetve mindenki.*

A játékban, ha egy kapcsolatot nem ápolsz, a két kapcsolati szint az alábbiak szerint alakul:

- A napi pozitív érték minden nap 2 pontot esik, a levonás ideje délután 4 óra, ugyanekkor 2 pontot javul a negatív érték; ez a folyamat addig tart, míg a kapcsolati érték eléri a semleges szintet (0 pont).
- A hosszú távú kapcsolati értékben kiegyenlítődés megy végbe: minden 8. játékórában ez az érték 3 ponttal közeledik a napi kapcsolat értékéhez. Ha a napi 35 pont, a hosszú távú 30, a 8. órában ez utóbbi 33 pontra nő, ha viszont a napi 38, a hosszú távú pedig 42, a 3 pont levonásra kerül, azaz utóbbi érték 39 pontra módosul. E folyamat akkor áll meg, ha a két érték megegyezik. Természetesen az állást a szimuláció minden 8 órában kiértékeli, és ha a napi változott, a kiegyenlítés ismét végbemegy. Az előbbi ponttal összevetve ez azt is jelenti, hogy ha nem ápolod a kapcsolatot, a pontegyezés megtörténte után a két érték azonos ütemben, 2 ponttal csökken. Példa: a 30 napi kapcsolati érték egy nap alatt megy le 28-ra, az első 8 óra leteltével megtörténik a normalizálás, a hosszú távú is 28 lesz, ez az érték a következő 3*8 órában nem változik, majd jön az újabb -2 pont, és az újabb kiegyenlítés.

Amikor valakit üdvözölsz, a kapcsolati érték 0 ponttal indul, ez a semleges érték. Ilyenkor általában csak beszélgetni tudsz az illetővel, de ez, ahogy említettem az érdeklődési köröknél, igen fontos, oda kell figyelned rá, hogy a komát mi érdekli, mi untatja – ha sikerül közös pontokat találni, ez meglendítheti a szekeret. Egy ilyen „alaphaverkodással" 20-as körüli értéket elérhetsz, ami már komolyabb interakciókat is elérhetővé tesz, és ha jól kijöttök egymással, már jó eséllyel áthívhatod a házadba új ismerősödet. Természetesen semmi nem garantálja, hogy ő ugyanolyan érzelmeket táplál irányodban, mint Te őfelé - alaposan figyelned kell a partner reakcióját, hogy eldöntsd, mennyire kész egy bizalmasabb lépés fogadására!

Vannak minősített kapcsolatok, melyek a szocializálás legfőbb mércéi, és ezek pontértéken alapulnak, az alábbiak szerint (itt csak összefoglaló jellegel, bővebben lásd lejebb!):

- **Barát [Friend]**: A napi kapcsolati értéknek 50 pont fölé kell mennie; a viszony kölcsönös, tehát ha simed összebarátkozik valakivel, a másik is hasonló érzelmet táplál irányában. A kapcsolati lapon a barátoknál az alsó mérce mellett egy zöld mosolygó arcocska jelenik meg. Ha a napi kapcsolati pont 50 alá esik, a barátság felbomlik.
- **Legjobb barát [Best Friend]**: A hosszú távú kapcsolati értéknek 50 pont fölé kell mennie; a viszony kölcsönös. Mint a barátságnál, ha ez az érték 50 pont alá esik, elveszted a státusz (de ha a napi még 50 felett van, megmarad a „sima" barátság). Jele: két zöld smiley.
- **Rajongás [Crush]**: Romantikus interakciókkal (lásd lejjebb!) a napi kapcsolati értéket 70 fölé kell emelni. Ez a viszony nem feltételenül kölcsönös; csak tini és ez felett érhető el, jele egy lila szív. Ha a pontérték 70 alá esik a másik fél által elkövetett, negatív interakció következtében, a státusz megszűnik.
- **Komoly kapcsolat [Go Steady]**: Csak tiniknél érhető el, ha már kialakult közöttük a fent leírt „Rajongás", tehát a napi érték 70 fölött jár, és feltétel, hogy a hosszú távú 25 pont felett legyen. Ekkor az interakciók között megjelenik az „Ajánlat... / Járjanak" [Propose / Go Steady], ha a másik fél ezt elfogadja, a státusz létrejön, és megjelenik az alsó mérce mellett a dupla lila szív. Csak felbontani lehet, a „Szakítás" [Break Up] akcióval, ha mindkét kapcsolati érték 45 pont alá esett.
- **Szerelem [Love]**: Romantikus interakciókkal 70 pont fölé kell emelni a hosszú távú kapcsolat pontértékét. Csak tini és ez felett érheti el, a viszony nem feltételenül kölcsönös, jele vörös szív. A státusz megszűnik, ha a pontérték 70 alá esik a másik fél által elkövetett, negatív interakció következtében.
- **Eljegyezve [Engaged]**: Csak felnőtt és idős jegyezheti el egymást, az „Ajánlat... / Eljegyzés" [Propose / Engagement] interakcióval. 75 napi és 70 hosszú távú kapcsolati értéknél érhető el, „Szerelem" vagy „Komoly kapcsolat" szükséges. Jele a jegygyűrű. Ezt is csak felbontani lehet, a „Szakítás" [Break Up] akcióval, ha mindkét kapcsolati érték 45 pont alá esett.
- **Házas/Élettárs [Married/Joined]**: Csak felnőtt vagy idős házasodhat meg, amennyiben eljegyzésben vannak, kapcsolati értékük 75 napi és 70 hosszú távú, ekkor elérhető az „Ajálat... / Házasság" interakció, jele a dupla karikagyűrű. Mint fent: felbontható, 45 pont alatt.
- **Ellenség [Enemy]:** Az egyetlen negatív, minősített kapcsolat. Ha figurád bármelyik, vagy mindkét kapcsolati pontértéke egy másik simmel szemben -50-re, vagy ez alá esik, az illető ellenségeddé válik. Ez a viszony nem feltételenül kölcsönös, jele a vörös, szomorú arcocska.
  A státusz megszüntetéséhez fel kell emelned a rossz értéket -50 fölé, akár kivárással, akár interakcióval („Méltat / Elnézést kér" [Appreciate / Apologize]). Ezt egyébként kedves simek (6-10 pont a jellemben) maguktól is megteszik.

Mint a felsorolásban említettem, a szerelmi kapcsolatok eléréséhez romantikus interakciót kell indítanod. Ez lényeges, hiszen itt létezik férfi-nő barátság, tehát lehet férfi simed egy hölggyel „legjobb barát", és semmi más. Lássuk, melyek ezek!

Flört [Flirt] menü: az összes akció

Csók [Kiss] menü:
- első csók [First Kiss]
- puszi [Peck]
- romantikusan [Romantic Kiss]
- gyengéden [Tender Kiss]
- végig a karon [Up Arm Kiss]
- smaci [Smooch]
- ölelkezős [Make Out]

Ölelés [Hug] menü:
- a karjaiba ugrás [Leap Into Arms]
- romantikusan [Romantic Hug]
- szorítás [Squeeze]

Ágyban vagy jakuzziban
- Összebújás [Cuddle]

Mivel a rajongás és a szerelem lehet egyoldalú is, nagyon fontos, hogy ezen interakciók után figyeld a partnert; az, hogy elnyerted a szívét, a feje felett repkedő lila és vörös szívekből tudhatod meg.

Gyorsan tisztázzunk még két dolgot:
- A játékban a simek alapból biszexuálisak. Ez azt jelenti, hogy romantikus interakció, rajongás, szerelem, szex, házasság (pontosabban ebben az esetben együttélés) azonos neműek között is létrejöhet.

• Az egyetlen korlátot a fentiekre csak az életkor jelenti: öreg vagy felnőtt ilyet nem kezdeményezhet tini vagy fiatalabb korosztály irányába, ez esetben csak legjobb barátságról lehet szó. Tini csak egy másik tinivel szőhet viszonyt, és csak szerelemig (eljegyzés, házasság, gyereknemzés, szex nem lehetséges).

I.7.1. A szociális interakciók

Az interakciókhoz két fél kell: a kezdeményező, aki indítja azt, illetve a fogadó. A játékban nincs finomított mesterséges intelligencia; az, hogy valaki elfogadja-e az interakciót, vagy elutasítja azt, a kapcsolati értékek pontszámán, a kapcsolat minőségén, a fogadó személyiségén és hangulatán alapul, mégpedig fix szabályok szerint. Épp ezért született meg e fejezet, ahol felsorolom az összes szociális interakciót, az elfogadás szabályrendszerével együtt; bár ez valamivel bonyolultabb, mint ahogy itt szerepel, de én, mint a könyv egészét, inkább gyakorlati szemmel közelítettem meg a kérdést.
A kezdeményező felet „A", a fogadót „B" betűvel jelölöm.

Nagyon fontos kihangsúlyozni, amit már fentebb említettem, hogy a simek kapcsolati értéke nem párhuzamos; ha valaki felé 45/25 ponttal rendelkezel (napi/általános), az ő hasonló mutatója 20/15 is lehet. Egyetlen fix pont van: a barátság kölcsönös, így ha valaki hősöd barátja, tuti, hogy a napi értéke 50 felett van, illetve legjobb barát esetén a hosszú távú. A romantikus „térfélen", mint írtam, a partnert kell figyelni, az egyes minősített kapcsolatok elérését a felreppenő szívek jelzik.

A felosztást a menürendszer alapján készítettem el, az angol megnevezés szerinti ABC-sorrendben, a felsorolás „12 órától" indul az óramutató járásával megegyező irányba, így és ilyen sorrendben fogod megtalálni ezeket a játékban; a tárgyakhoz köthető akciókat külön tüntettem fel. Ha valamely menüt, vagy egy azon belüli pontot nem találsz, az azért van, mert simed egyedül, vagy a fogadó féllel szemben még nem ért el egy kapcsolati pontértéket. Ezt külön nem akartam részletezni, hiszen annyira nem fontos, mint maga az akció végkifejlete – ez a fejezet a kapcsolatok építését hivatott segíteni.

I.7.1.1. Méltat [Appreciate]

Megjegyzés: *Nem jól sikerült ezen interakció-csomag gyűjtőnevét lefordítani, ezért az Éjszakák kiegészítőben a magyar elnevezést a pontosabb „Kényeztet" kifejezésre cserélték a fordítók.*

- **Csodál [Admire]:** Elég biztonságos akció, már 5-ös napi kapcsolat körül indítható, nyitott jellemű sim magától is kezdeményezheti. Alap kapcsolatépítésre remek! *Megjegyzés: az Éjszakák csomagban ezen akció neve „Bókol".*
- **Elnézést kér [Apologize]:** Csak akkor érhető el, ha simed megbántott valakit, azaz a kapcsolatuk negatívba szaladt. Mindig elfogadásra kerül, kedves jellemű sim magától is kezdeményezheti.
- **Hátba vereget [Backrub]:** Sajnos a magyar verzió el van rontva, a fordítók az Éjszakák csomagban kijavították a hibát, a helyes „hátmasszázs" elnevezésre. Csak jó kapcsolatnál indítsd (bizalmas, bensőséges lépés), 45 napi, vagy 25 általános felett, és legyen a partner jó hangulatban. Játékos sim magától is indíthatja. Ha a feltételek stimmelnek, alkalmas akció ez barátság elnyerésére, illetve egy meglévő erősítésére, és nem utolsósorban erősen növeli a két fél társaság szükségletét is.
- **Felvidítás [Cheer Up]:** Ha egy sim szociális szükséglete nagyon lecsökken, ezzel az akcióval nagymértékben javíthatsz rajta (30 pontot). Olyan 25 általános, és 25-30 napi kapcsolati pontnak kell lennie, hiszen ez is bizalmas dolog. A kedves simek maguktól is megteszik ezt.
- **Csinosít [Groom]:** Az előbbihez hasonló, de ezt csak gyerek felé lehet indítani: ha a lurkó higiéniája 90 pont alatt áll, egy felnőtt vagy idős ezzel az akcióval 30 pontot emelhet e szükséglet értékén (és persze a két fél között a kapcsolat is erősödik közben). Pedáns felmenő ezt autonóm módon is megteszi.

I.7.1.2. Szórakoztat [Entertain]

A viccnek bonyolult algoritmusa van, a fejlesztők megpróbálták lemodellezni a valós mechanizmust. Az elfogadás feltétele 6 pont összeszedése, mely az alábbiak szerint lehetséges:

- **Viccmesélés [Joke]:**
  - A vicc 2 pontról indul.
  - Ha B napi kapcs. értéke nagyobb 15-nél, ehhez +3 pont adódik.
  - Ha A karizmája négynél nagyobb, és B hangulata -30 felett van, vagy a karizma négynél kisebb, de B hangulata 20 pontnál nagyobb, ez +2 pontot jelent.
  - Ha B hangulata -20 felett van, és komoly/játékos jellemre 4 pontnál nagyobb, vagy ha a hangulata +30 és az említett személyiségjegy 4 pont alatti, +2 pont jár.
  - Ezen felül a szimuláció, mint „váratlan tényező", -1 és +2 pont közötti értékben növelheti vagy csökkentheti a végeredményt.

- **Disznó vicc mesélése [Dirty Joke]:**
  - Minden ugyanaz, mint fent, de a 2. (+3 pontos) tényezőnél B napi kapcsolati értékének 65 felett kell lennie, tehát ez egy bizalmasabb akció.

Fentieket egyébként egyszerűen lefordíthatjuk: legyen a napi kapcsolati érték megfelelő szintű (15 vagy 60 pont felett), és legyen a partner jó hangulatban, hiszen ezzel 3+2+2=7 pontot szerzel, és a -1 levonása után is megmarad 6 pont, ami a küszöbérték.

I.7.1.3. Verekedés [Fight]

Csak akkor érhető el ez a menüpont, ha a két fél között ellenséges viszony alakul ki, azaz a kapcsolat erősen negatívba megy át. Mindegyik lépés tovább rombolja a kapcsolatot, és az benne a veszély, hogy a mogorva simek maguktól is kezdeményezhetik, így egy zsémbes nagyapó alaposan elmarhatja a háztól az ismerősöket. És van még egy dolog, amire figyelned kell: ha két gyerek esik egymásnak, és bármelyik felmenője (felnőtt vagy idős hozzátartozó) ezt meglátja, a csemete feddést kap, ami a kettejük közti kapcsolatot is rombolja.

- **Bökdösés [Poke] / Lökdösés [Shove] / Pofon [Slap] :** E három akcióban az a közös, hogy minden esetben „elfogadja" a másik fél („B"), azaz célba ér simed mozdulata. Az a lényeg, ami ez után történik: ha „B" hasonló visszatámad, az ő társaság szükséglete nő, ha pedig elkullog, csökken. A kezdeményező felől is megvan ez az arány, de nála nem ennyire drámai, általában mindig pozitívan jön ki a lépésből. Az, hogy „B" hogyan reagál, természetesen a mogorva jellemétől függ, ez minél erősebb, annál nagyobb az esély a visszavágásra. A három akció hatása a fenti a sorrendben nő, tehát a pofon a legdrasztikusabb. Az elsőt egyébként goromba, a másodikat nyitott, míg a maflást komoly simek szokták autonóm módon kezdeményezni.
- **Támadás [Attack]:** A legkeményebb kifejezése az ellenszenvnek. Az akció végkimenetele a fizikum, azaz az erőnlét függvénye. Az győz, akinek e jártasságában 7 pont különbség van a másikhoz képest. Ha e különbség nincs meg, a győztes kiléte nem biztos, de súlyozottabban az erősebb diadalmaskodik. A verekedés ténye a két félben emlékként rögzül, a jelenlévőknél pedig lenyomatként - ha azonban a két fél azonos fizikummal rendelkezik, nem marad nyom memóriájukban. A nézők közül a félénk, zárkózott jelleműek elszaladnak, a többiek odagyűlnek, a kedvesek és a verekedők felmenői rosszallóan néznek, a „maradék" a két félhez viszonyult kapcsolati értéke szerint bíztat vagy fújol. Ha a két fél felmenője jelen van, a perpatvar után megfenyítik hozzátartozójukat, ez rontja kettejük napi kapcsolati értékét. A győztes társaság szükséglete 12 ponttal nő, a vesztesé 8 ponttal csökken. Aktív jellemű simek ezt az akciót maguktól is kezdeményezhetik!

I.7.1.4. Flört [Flirt]

Az itt található összes interakció romantikus, azaz, ahogy az előző szakaszban írtam, alkalmas minősített nexus (rajongás, szerelem, vagy tiniknél komoly kapcsolat) kialakítására.

> **Megjegyzés:** *sajnos a magyar verzióban súlyos hiba van, a [Hold Hands] és a [Sweet Talk] egyaránt „enyelgés"-re lett fordítva. Az Éjszakák kiegészítőben fog megjelenni a javítás, a [Sweet Talk] ott már „Édesgetés" néven szerepel majd. Addig az azonosítást a sorrend jelenti, hiszen, mint fent írtam, a pontok az angol ABC sorrendjében vannak, 12 órától indulva, és én is ezt a sorrendet adom meg alant.*

- **Cirógatás [Caress]:** Legalább 70/55-ös nexus kell hozzá, és a partner jó hangulata. Nagyon erős hatású, mind a kapcsolatot erősítése, mind a társaság szükséglet növelése szempontjából, persze az elutasítás is rombolóbb hatású. Játékos simek szokták maguktól indítani.
- **Elbűvölés [Charm]:** Ez már olyan 20/10-es kapcsolatnál indíthatod, sőt, ha a partner nagyon kedves vagy nyitott, már 10/10-nél is bejöhet. Nem annyira erős, de épp ezért, és az alacsony küszöbérték miatt alkalmas a nexus megfelelő irányba terelésére. Autonóm módon a kedvesek gyakorta élnek vele.
- **Paskolás [Hit On]:** Olyan 65/30 magasságában indítható, ez is bizalmasabb lépés, ennek megfelelően elég komoly a pozitív és negatív hatása egyaránt. Abból is látszik, hogy a cirógatás párja, hogy míg ugye azt a játékosak, ezt inkább a komoly simek kezdeményezhetik önállóan.
- **Kacérkodás [Goose]:** Csak akkor érhető el, ha már kialakult egy rajongás kapcsolat. Igen bizalmas, ami azt jelenti, hogy erős, és a bázisérték is komoly: ha az általános 65 pont felett van, 80 napi pont kell, ha az alatt, 90 sem árt. Játékosak szokták elővezetni maguktól.
- **Enyelgés [Hold Hands]:** 65/35 körüli a küszöb, igen erős, ez a cirógatás és a paskolás „testvére" a kedves jellemű simek számára.
- **Szerenád [Serenade]:** Mókás látvány, és kizárólag a szerelmes felnőttek, vagy a komoly kapcsolatban lévő tinik számára érhető el. Ha a partner jókedvű, és az általános kapcsolat 75 pont felett van, célba ér, ha ez utóbbi nem áll fenn, 80-85 pontnyi napi pont is kell mellé. A legerősebb interakció, kb. 30 pontot növel a szociális szükségleten, és a napi kapcsolaton is 15 pont körül, így szerelmespároknak igen jó eszköze lehet. Maguktól a nyitott simek kezdeményezhetik.
- **Enyelgés [Sweet Talk]:** 45/25 felett indítható, elég kellemes kihatású. Az elbűvölés és a sugalmazás (lásd a következő pontot) után ez lehet a következő lépés, ez olyan 6-8 pontot emel a napi kapcsolaton, ami azt jelenti, hogy onnantól csak egy lépés a rajongás kialakulása. Autonóm módban a nyitottak eszköze.
- **Sugalmazás [Suggestion]:** 35/25 felett már bejöhet, az elbűvöléshez hasonló erősségű, és tulajdonképpen egy azt követő lépcső lehet a komolyabb kapcsolat felé vezető úton. A játékos simek kedvelik.

I.7.1.5. Ölelés [Hug]

Az ölelésekhez alapfeltétel, hogy a partner pozitív hangulatban legyen. Ám rajongásnál és szerelemnél ez a feltétel módosul: ha nem annyira rosszkedvű a partner, elfogadhatja ezeket, amivel például a társaság szükségletet is növelheted.

- **Baráti [Friendly Hug]:** A pakli egyetlen nem romantikus lépése, és elég kellemes, mivel igen alacsony a küszöbértéke. Ha a partner nagyon jókedvű, 10 napi pont körül már elfogadja, de 15 pont felett, pozitív hangulatban szinte biztosan. Mind a szociális szükségletre, mind a kapcsolatra jó hatással van, komolyak maguktól is kezdeményezni szokták.
- **Romantikusan [Romantic Hug]:** 30/35 körül már bejöhet, ha az általános 35 alatt van, a napi felmehet 50 pontra is. Igen erős hatású, úgy 10 pontot emel a napi értéken, azaz nagyban hozzájárulhat egy komolyabb kapcsolat kialakításához. A nyitottak részéről számíthatsz ilyesmire autonóm módon.
- **A karjaiba ugrás [Leap Into Arms]:** Csak akkor érhető el, ha legalább rajongás nexus van a két fél között. 45 általános kapcsolati pont fölött kezdeményezd, igen erős hatású, természetesen az aktívak szeretnek élni vele.
- **Szorítás [Squeeze]:** Ehhez is kell a rajongás, erős lépés, a játékosok eszköze, 60 általános kapcsolati pont fölött és jó pozitív hangulatú (20 pont körüli) simnél próbálkozz vele. Játékos sim magától is indíthatja.

I.7.1.6. Bosszant [Irritate]

Az itt található interakciók egyrészt szintén a haragosok arzenálját jelentik, másrészt, és ez sem elhanyagolandó, alkalmasak arra, hogy leronts egy pozitív viszont, hiszen ugye a „Verekedés" menüpont csak negatív értékeknél fog megjelenni. Jó kérdés persze, hogy miért van szükség ilyen lépésre, de hidd el, fogsz rá találni példát és magyarázatot...

- **Vitázik [Argue]:** Érdekes interakció, ugyanis a beszélgetés ellentéte: az a feltétele, hogy ennek során olyan témák kerüljenek elő, melyekben nem egyezik meg a két fél, azaz egy-egy érdeklődési körben különbség legyen közöttük. Ha „A" például iskolai témát hoz fel, mely nála 8 pontos, és ez a téma „B"-nél is hasonló súlyú, „A" menete után „B" odébbáll, hiszen nincs miről vitázni. Ha ellenben ugyanebben a témában „B" például 2 pontos, „A" első köre után ő is elmondja a magát, majd ismét a partner következik, és így tovább. Bármelyik eset is áll elő, mindkét fél veszít a napi kapcsolati pontokból az egyes fordulók végén, valamint „A" társaság szükséglete növekszik, hiszen ez is szocializálás; ha kialakul egy hosszabb vita, ez a szükségletnövekedés erősebb (15-16 pont körül), míg ha a témaegyezés miatt megcsömörlik a dolog, ennek negyedét kasszírozza. Természetesen épp úgy, mint más negatív interakciók esetén, a vitát is előszeretettel alkalmazzák a mogorva simek autonóm módon.
- **Idegesítés / Csúfolódás [Annoy / Nyah-nyah]:** Csak komolyabb sérelem esetén kerül elő, azaz negatív kapcsolatnál (vagy a napi, vagy az általános -30, -40 körül van, és a másik érték is mínuszban). Mindig elfogadásra kerül, hiszen ez egy kis orrfricska, ami erősen romboljа a napi kapcsolatokat, és „A" esetében kicsit növeli a társaság szükségletet. Ez is a gorombák egyik eszköze. A két megnevezés magyarázata: az első tiniktől felfelé érhető el, a második két gyerek között indítható.
- **Nag:** Gyakorlatilag megegyezik az előbbivel, azzal a különbséggel, hogy ezt pozitív kapcsolatnál is indítani lehet, de a pontozás hasonló, ez is elutasítást eredményez. Autonóm módon a nyitottak élhetnek vele.
- **Kobakolás [Noogie]:** Tinik kezdeményezhetik gyerek vagy tini felé, ha az egyik kapcsolati érték -10, -25 körül jár, a másik 50 pont magasságában. Mindig elfogadásra kerül, a két fél társaság szükséglete nő, „A" esetében a napi kapcsolat is nő, míg „B"-nél csökken. Játékos ifjak maguktól is hajlamosak ilyesmire. (Elég izmos dolog: a fej befogása a hónaljba, majd jó pár koki avagy erős barack a kobakra.)
- **Sértegetés [Insult]:** Ez már egy komolyabb lépés (szintén a mogorvák egyik kedvence). Harag kell hozzá, azaz valamelyik kapcsolati érték -45, -60 körül, a másik -5 magasságában. Hogy hogyan sül el, érdekes mátrix határozza meg. „B" „elfogadja" a támadást, ha:

Általános kapcsolata	Hangulata	Mogorva/Kedves jelleme
>30	pozitív	3
<30	pozitív	4
>30	negatív	5
<30	negatív	6 vagy nagyobb

Az elutasítás itt azt jelenti, hogy „B" sírva távozik a színről, míg az elfogadás esetén áll elébe az akciónak. Bármi is a végkifejlet, mindkét félnél erősebben csökken a napi kapcsolati szint, itt ismét az a különbség, ami a vita esetében: ha „B" elmenekül, erősebben nő „A" társaság szükséglete. Mivel ez már igen erős akció, ugyanaz áll rá, mint a verekedéses támadásra: ha két ifjú esik egymásnak, és bármelyikük felmenője látja ezt, megfeddi gyermekét vagy unokáját, és csökken kettejük kapcsolata mindkét értékben (a napi erősebben).

- **Guszustalankodás [Gross Out]:** Minimális „zabosság" esetén már elő lehet vezetni (-5 valamelyik kapcsolati értékben). Érdekes dolog, mivel ha „B" elfogadja, *nő* a napi kapcsolati érték, és igen erősen a szociális szükséglet (24 ponttal!). Azonban ez csak akkor történik meg, ha olyan +10 körül jár az általános mérce, plusz „B" trehány, és/vagy játékos. Természetesen épp a trehány simek azok, akik előszeretettel adják ezt elő maguktól is. Például egy alap Nyilasnál szinte mindig bevált a dolog, egy Vízöntő vagy Mérleg esetében szintén jó esély van rá. *Megjegyzés (a korrektor felé is...): a magyar fordítás el van írva, így szerepel a menüben!*

I.7.1.7. Csók [Kiss]

A csók a másik olyan csomag, melyben a családi puszin kívül minden akció romantikus lépés, azaz féltékenységet szülhet, és alkalmas komoly, minősített kapcsolat létrehozására.

- **Családi puszi [Family Kiss]:** Mint a neve is mutatja, a családi kötelék erősítésére kiváló, és különösen hasznos, hogy a família tagjait „összeboronáld" a frissen érkezettel, hiszen gyermektől felfelé bárki kezdeményezheti ezt már egy totyogó felé is. Ha „B" hangulata 25 pont felett van, nincs megkötés a kapcsolati pontokra, ez alatt már erős (30 pont) általános nexusra van szükség. Nemcsak a napi pontokat növeli erősen, de a szociális szükségletet is, ami szintén nem elhanyagolható szempont, főleg egy kicsinél. A kedves simek maguktól is adják.
- **Puszi [Peck]:** 40/20-as kapcsolatnál érhető el ez az akció, de ajánlom, hogy 50/30-as szint magasságában próbálkozz vele. Mint az életben, itt is egy kedves, könnyed kifejezése az érzelmeknek, ezért közepesen erős, de alkalmas arra, hogy egyértelműen jelezd „B" felé simed szándékát. Ez is a kedvesek eszköze.
- **Gyengéden [Tender Kiss]:** 50/25-ös értéknél jelenik meg, és azon ritka akciók egyike, melyet csak Te indíthatsz, maguktól ilyesmit a simek nem kezdeményeznek. Itt is ajánlott ráhagyni 10 pontot, tehát 60/35 felett próbálkozni. Közepesen erős.
- **Első csók [First Kiss]:** Mielőtt bármiféle csókot indítanál, túl kell esni az elsőn. 50/25 a küszöb, ez sem autonóm akció, hiszen rajtad múlik, mikor kerül sor simed életének e fontos eseményére. Először tininél jelenik meg, és mindaddig a menüben marad, míg el nem csattan – tehát akár kívánhatod vele az öregkort is. Az eseményt a szimuláció is megünnepli, azaz kapsz egy látványos mozit, bekerül az emlékek közé, sőt, egy fénykép is megszületik, melyet az adott család fotóalbumában megtalálhatsz (erről lásd a 13. fejezet 4. szakaszát). A siker esélye csak egy erős általános kapcsolatnál biztos; ha „B" jó hangulatban van, és nyitott (5 pont felett), már az alap 50/25-nél próbálkozhatsz, ám ha tutira akarsz menni, vidd fel az általánost 45 pont fölé, és mehet a buli.
- **Végig a karon [Up Arm Kiss]:** 55/30 a küszöbérték, ha a napit felviszed 65 fölé, és a partner jókedvében van, indíthatod, a biztos pont a 45 fölötti általános érték. Játékos simek maguktól is indíthatják. Elég erős, mind a kapcsolati pontokat, mind a szociális szükségletet nézve.
- **Romantikusan [Romantic Kiss]:** 60/35 a küszöb, és ugyanaz a játék, mint az előbbinél: napi 70-re, jó hangulatú partnernél, vagy általános 50 fölé, és akkor tuti. A nyitottak akciója, és nagyon erős (24 pont a társaság szükségletre, 16 (!) pont a napi értékre, 3 az általánosra).
- **Smaci [Smooch]:** 70/40 a bázis, és csak rajongás esetén indítható (azaz ha 70 pont a napi, kell valami romantikus lépés, hogy átváltsd a kapcsolatot ebbe a státuszba, akár egy puszi, akár valami laza flört, pl. elbűvölés). Ez is játékos, meglehetősen erős, és ugyanúgy, mint eddig: az elfogadás feltétele „B" jó hangulata plusz 80 napi pont, illetve a biztos 55 feletti általános pontszám.
- **Ölelkezős [Make Out]:** 80/50 a küszöbérték, és ehhez is rajongás szükséges, nyitott szimek maguktól is kezdeményezhetik. Érdekes, és nagyon fontos, hogy ez az a csókfajta, melynél nincs felállítva korlát: rajongás státuszban „B" hangulatának 20 pont felett kell lennie, míg szerelemnél vagy tinik komoly kapcsolatánál elegendő a pozitív kedélyállapot. Ráadásul mindközül a legerősebb: 30 pont a társaság szükségletre, 19 a napira, 4 az általánosra. A laza feltételrendszer miatt legyen ez az aduászod: tökéletesen elég egy-két naponta egy ilyen ölelkezős csók, hogy szinten tartsd a kapcsolatot; férj-feleség között is nagyon jó, hiszen ezzel alaposan feljebb tolhatod a szociális mércét, ami például munkába indulás előtt nagy segítség lehet.

I.7.1.9. Játsszon [Play]

- **Rabló-pandúrosat [Cops and Robbers]:** Csak két gyerek játszhatja kültéren, napi 15 pont felett általában elfogadásra kerül, játékosak autonóm módon indíthatják. A játék véget ér, ha megvan a győztes, illetve, ha mindkét srác szórakozás szükséglete elérte a maximumot. Erősen növeli a szociális mércét, közepesen a napi kapcsolatokat.
- **Bújj-bújj zöldágat [Mary Mack]:** Gyerekek játéka, napi 20 pont felett érdemes próbálkozni vele, erősen növeli a szociális szükségletet és a napi kapcsolatokat. Ez a lustább srácok kedvence, hiszen ülve adják elő, és csak pár kört zavarnak le a kölykök, azaz a fentitől eltérően nem addig tart, míg felkúszik a csúcsra a mókamérő, így ha ez a célod, párszor neki kell állni. A magyar fordítás sajnos itt is el van rontva, köze nincs ehhez a gyerekjátékhoz, ez a „leülünk egymással szemben, és egymás tenyerébe csapunk" buliról van szó.
- **Verekedőset [Punch U Punch Me]:** Ez már kicsit érdekesebb móka. Amolyan bokszolós párharc, az egyik fél megpróbálja eltalálni a másikat, az pedig kivédeni az ütést – a siker az erőnlét jártasságtól függ. Öt kísérlet, vagy egy sikeres találat után cserélnek a felek. Mindez addig tart, míg a mókamérő eléri a maximumot, tinitől felfelé 50 napi kapcsolati pont felett kezdeményezhető. Nagyon erősen növeli a szociális szükségletet (28 pont) és erősen a napi nexust (8 pont). Egy dologra azonban alaposan figyelned kell: a mogorva simek (ők egyébként maguktól is szeretik ezt elővezetni), néha erősebbet ütnek, mint szokás, ekkor azonnal véget ér a meccs, és a partnerek között kismértékben csökken a napi kapcsolati érték.
- **Pirospacsit [Red Hands]:** Kellemes móka, hiszen gyerektől felfelé bármilyen kombinációban játszható, és erősen növeli a társaság szükségletet, közepesen a napit. Aktívak örömmel élnek vele, biztosra akkor mehetsz, ha a napi kapcsolat 40 pont felett van. Az, hogy ki nyer, itt is az erőnlét jártasság függvénye, és fix számú kör után véget ér, így itt is többször kell levezényelned, ha a szórakozás szükséglet növelése a célod.
- **Fogócskát [Tag]:** Csak gyerekek játszhatják kültéren, két srácnak kell elindítania, majd még hárman csatlakozhatnak hozzájuk, bármelyik félen kattintva, és ugyanígy kiválasztva ezt az interakciót (tehát itt nincs „Csatlakozzon" pont, hanem újra ki kell adni ezt a parancsot!). A móka – mely természetesen csökkenti az energiát - addig tart, míg a játékosok szórakozás szükséglete elér a maximumra, vagy a játék jellegéből adódóan csak egy srác marad. Napi 10 pontos kapcsolat felett nyugodtan próbálkozhatsz, aktívak maguk is kezdeményezhetik, erősen növeli a szociális mércét, és közepesen a napi kapcsolatokat.
- **Csiklandozósat [Tickle]:** Napi 25 felett indítható, tinitől felfelé bármilyen korosztály előadhatja, akár gyerekek felé is. Közepesen növeli a szociális mércét és a napi kapcsolatokat, a játékosak örömmel szokták kezdeményezni. Érdemes megjegyezni, hogy ugyanez elérhető a totyogóknál is, hasonló feltételekkel és kihatással.

I.7.1.10. Ajánlat [Propose]

Ez a menü különleges, hiszen igen erős és akár életre szóló interakciókat találsz benne. A legtöbbről e fejezetben részletesen szólok, ezért ezeknél csak azt írom le, melyik szakaszban találod meg a részletes leírásukat.

- **Beköltözés [Move In]:** Lásd a 6. szakaszt.
- **Meghívás éjszakára [Stay The Night]:** Felnőtt és idős kezdeményezheti, 45/35 felett, jó hangulatnál elfogadásra kerül – és mivel eleve 55/40-es nexusnál jelenik meg, elég tutira mehetsz, magyarán ezzel az akcióval egy, simed házában vendégeskedő barátot marasztalhatsz éjjelre (persze legyen neki plusz ágy!). Növeli a kapcsolati értéket, persze sokkal többet ne várj: reggel az illető elköszön és hazamegy.

- **Járjanak [Go Steady]:** Lásd a 3. szakaszt.
- **Házasság / Együttélés [Marriage / Join]:** Lásd az 5. szakaszt.
- **Eljegyzés [Engagement]:** Lásd a 4. szakaszt.

I.7.1.11. Beszélget [Talk]

Az egyik legnagyobb jelentőségű szociális interakció-csomag, az ismerkedés és kapcsolattartás fő eszköze a kommunikáció két sim között. Jelentősége miatt picit átvariáltam a sorrendet, a csevegéssel kezdjük, hiszen ez a legáltalánosabb akció.

- **Cseveg [Chat]:** Az 5. fejezet 6. szakaszában már érintettem ezt az interakciót. A játék legfontosabb szociális lépése, autonóm módon a legtöbb sim ezt választja ki, ha valakivel kapcsolatba akar kerülni. Ez egy oda-vissza játék, mely az érdeklődési körön alapul. „A" kiválaszt egyet azok közül, melyek leginkább érdeklik őt, és erről beszélni kezd „B"-nek. Az animáció mindkét sim esetében tükrözi azt, mennyire érdekli őket az adott téma (minden érdeklődési kör öt-öt témát tartalmaz, az ikonjuk megjelenik a két fél gondolatbuborékjában), bár a reakciót a simek zárkózott/nyitott jelleme is befolyásolja. Ha „A" befejezte a maga körét, „B" van soron. Amennyiben érdekesnek találja az „A" által felvetett témát, hozzászól, azaz folytatja a csevegést. Ekkor mindkettejük társaság szükséglete picit nő, és a napi kapcsolat is nő, 2-4 ponttal, attól függően, mennyire erős „B" érdeklődése az adott téma iránt. Ha ellenben „B"-t nem érdekli a kérdés, berekeszti a beszélgetést (a téma ikonja a gondolatbuborékban vörössel lesz áthúzva), és odébbáll; ekkor a napi kapcsolat 1 ponttal csökken, a szociális szükséglet ellenben nő, bár minimálisan. Amennyiben „B" folytatja a dumát, saját érdeklődési köréből választ témát, de ő már súlyoz is, azaz figyelembe veszi az „A" által felvetettet, ami azt jelenti, hogy ha a két simnél például a divat egyaránt 8 pontosan erős, erről fognak csevegni egyfolytában, hisz ez mindkettejüket érdekli. Minden beszélgetés 7 körig tart, tehát az utolsó beszélő „A" lesz. Mint a fent említett fejezetben írtam, lehetőséged van megváltoztatni a csevegés tárgyát a „Téma váltása" [Change Topic] interakcióval, melyet saját simeden (azaz „A"-n) érhetsz el, és ezzel biztonságos ösvényre terelheted a beszédet, mielőtt még „B" kerülne sorra, és negatív véget érne a dolog.
  Az 5. fejezet 7. szakaszában azt is megbeszéltük, hogy a 18 érdeklődési kör mellett a simek emlékeikről vagy egy memória-lenyomatról is csevegnek, mely lehet negatív vagy pozitív egyaránt, elsősorban akkor, ha az emlék erős, friss. Ez elég rizikós dolog: ha „B" nem ismeri azt, akiről szó van, vagy az illető felé az általános kapcsolata 0 pontos (hiszen lehet, hogy az alany épp „A", aki valami vele történt dolgot ad elő), érdeklődése a téma iránt közepes szintű lesz. Ha az emlék negatív, az érdeklődés erőssége az illetőhöz fűződő általános kapcsolattal fordított, ha pozitív, egyenes arányban áll (tehát ha a barátját szapulják, alacsony lesz, ha dicsérik, magas). Végül pedig mindezt csökkenti, ha zárkózott jellemű, és növeli, ha nyitott. Amikor rákerül a sor, eme súlyozásnak megfelelően reagálja le a dolgot. Megjegyzendő még az is, hogyha az egyik fél nincs birtokában ennek a lenyomatnak, az átkerül hozzá is, így a következő fordulóban már ő is előveheti ezt, mint témát.
- **Henceg [Brag]:** Egy sim saját, pozitív emlékéről beszél örömmel a másiknak, ez pozitív interakció tehát. Ha a hallgató félnek még nincs erről tudomása, lenyomatként rögzül nála. Elfogadásához 15/15 feletti kapcsolat, és pozitív hangulat kell, ha utóbb nincs meg, csak kedves sim felé kezdeményezd, a nyitottak maguk is szívesen élnek ezzel. Közepes mértékben növeli a szociális mércét, és 4-6 pont között a napi kapcsolatot.
- **Pletyka [Gossip]:** Egyik sim egy másiknak rosszallóan beszél egy negatív memória-lenyomatról, melynek főszereplője egy harmadik sim. Csak tinitől felfelé érhető el, napi 15 kapcsolati pont felett már bátran elő lehet vezetni. Negatív interakcióról van szó, a mogorvák értelemszerűen gyakorta kezdeményezik maguktól is. Meglehetősen erős lépés (24 pont a társaság szükségletre, 9 a napi nexusra). Fontos megjegyezni, hogy csak akkor érhető el, ha „A" olyan emlék vagy lenyomat birtokában van, mely nem kapcsolódik „B"-hez.
- **Titkot mond [Tell Secret]:** Teljesen megegyezik a pletykával, csak ez a gyermekek közötti akció, és kicsit komolyabb feltétele van: a két félnek barátság nexusban kell lennie.
- **Eszmecsere [Share Interest]:** Erről szintén volt szó az 5. fejezet 6. szakaszában. Biztosan 45/25 pont felett kezdeményezheted, autonóm módon a simek nem élnek vele. „A" kiválaszt érdeklődési köréből egy erőset, és erről kiselőadást tart „B"-nek, aki három témafelvetés után egy pontot nyer ebben.

I.7.2. Ismerkedés és kapcsolattartás

Minden szempontból a játék egyik legfontosabb alapvetése ismerősöket gyűjteni, és őket barátokká tenni. Az ismerkedésnek számos módja van, lássuk ezeket!

- **A „városlakók":** Mivel valóban fontos játékelemről van szó, a készítők egy amolyan „szellemvárost" építettek be a játékba: ha egy teljesen üres szomszédságot készítesz, és oda egyetlen simet költöztetsz be, az utcákon akkor is megjelennek figurák, a szokásos NPC-ken kívül. E karaktereket a fejlesztők „Townies" névre keresztelték (magyarul kb. városlakók). Egy városban 35 ilyen figura van: 17 felnőtt, 8 tini és 5 gyermek, mind teljes személyiséggel rendelkezik, tehát van munkájuk, megszerzett jártasságuk, barátaik, aspirációjuk, vágyaik és félelmeik, és mind egyedülálló. Azért vannak, hogy ápolni tudd kapcsolataidat, legalább addig, míg nem töltöd fel új településedet saját családokkal. Természetesen bármelyiküket bevonhatod az életedbe, családot alapíthatsz velük, barátkozhatsz, szórakozhatsz. Egyébként nagyon sok ilyen bázisnexusra szert tehetsz a **közösségi helyeken,** ahol a városlakók szép számban (a szám géped erejétől függ) megjelennek, ezért is érdemes legalább egy pici plázát felhúzni szűz településeden. E városiak elsétálnak a házad előtt, ott megállnak, hogy el tudd kapni őket (és általában személyiségükre jellemző dolgot tesznek, a komolyak elolvassák az újságodat, a trehányak guberálnak, a mogorvák felrúghatják a kukát, a pedánsak leporolják magukat, az aktívak kocogva jönnek, és itt helyben futnak, stb. – ezekből leszűrheted, hogy miképp foglalkozz velük). Ha üdvözlöd őket, látogatókká válnak, erről hamarosan még szólok.
- **Váratlan látogatók:** A család ismerősei, gyermektől felfelé szintén váratlanul meglátogathatnak, ennek kb. 15% az esélye, ha nagyon jó kapcsolatban vagy velük, ajándékot is hozhatnak. Üdvözölni kell őket, és ezután vendéggé válnak.
- **Hazahozott vendégek:** Munkás simjeid és az iskolába járók 25% eséllyel hazahozhatnak munkatársat, iskolai ismerőst – az esélyt nyitott jellemük növeli. Ezen figurák általában kellemes, 20-25 pontos napi kapcsolati ponttal érkeznek, így hamar baráttá tehetők. Őket nem kell köszönteni, egyből „belakják" a házat.
- **„Üdvözlő bizottság":** Amikor frissen beköltöztetsz egy családot, a játék generál egy úgynevezett „üdvözlő bizottságot". Ez három főből áll, délben érkezik, becsönget, és 50 percet vár, hogy fogadd őket. Az összetétel családodtól függ, egy agglegénynél 2, egymással nem rokon csaj és egy férfi érkezik, ha gyerek is van a famíliádban, itt is lesz egy, és így tovább. Ez a játék elindítását segíti (a beköltözés napján nem lesznek „városlakók" az utcán!).
- **A szolgáltatók:** Nagy újdonság az első részhez képest, hogy a játékban szereplő NPC-k (postás, újságos, rendőr, tolvaj, eladók, cseléd és a többiek) mind megszólíthatók, baráttá, sőt házastárssá is tehetők.
- **Nyúltárs:** E figuráról a 8. fejezet 1. szakaszában lesz szó bővebben – a szőrös koma akkor bukkan fel, ha a Társaság szükségleted lenullázódik. Vele is lehet kommunikálni, romantikázni viszont nem.

A kapcsolattartás ismerőseiddel és a városlakókkal több csatornán is elérhető:

- **Telefon:** A legjobb megoldás, ha felhívod ismerőseidet (a készülék „Sim..." interakciójával); bárkit tárcsázhatsz, aki a kapcsolatpanelen szerepel, és van telefonja (a játékkal szállított karaktereknek általában van). „Emberi" időben, tehát 8-24 óra között hívd őket, más időpontban napi kapcsolati pontot veszthetsz; persze ezek a karakterek is dolgoz-

nak, a gyerekek suliba járnak, így ehhez is igazodnod kell. Már a puszta csevegés [Chat] elég, hogy egy esetlegesen épp elveszített barátságot helyreállíts; ha simed Társaság szükséglete alacsony, általában addig beszél, míg ez feltöltődik (az akció a parancssorból bármikor törölhető, ha pl. munkába kell mennie), ez egy 20-25 pontos ismerősnél sokszor elég a „barát" titulus elnyerésére. A hívott felet át is hívhatod [Invite] házadba, ha simed és partnere között a napi kapcsolati érték 20 vagy e fölötti, a hosszú távú pedig 5, biztosan elfogadja, egyéb esetben rizikós a dolog. Ha elfogadja az ajánlatot, 25% az esély rá, hogy megkérdezi, hozhat e magával valakit. Ha nemet mondasz, akkor is átjön (az érkezés kb. fél játékóra), nincs belőle gond. Gyerekek csak gyerekeket hívhatnak át, a többiek bárkit, a gyermek vendég legtöbbször felnőtt kísérettel érkezik. Ismerőseid is felhívhatnak, ők csak beszélgetnek, illetve figyelmeztetnek, ha elhanyagolod a kapcsolattartást.

- **E-mail**: A modernebb megoldás (komputer kell hozzá), két lépcsőben: először levelet kell küldened ([Send] - bármely, a kapcsolati panelen szereplő ismerősnek lehet, ha van számítógépe), majd le kell tölteni a válaszokat [Check]. Mindkettő kielégíti a Társaság szükségletet, és növeli a napi kapcsolati értéket. Ismerőseid véletlenszerűen szintén küldhetnek e-mailt, ezért érdemes néha ellenőrizni a postafiókot. Gyors és jó megoldás, főleg magányos tudósfajtáknak.
- **Chat**: Ez a megoldás szintén számítógépen érhető el, különlegessége, hogy bárkivel beszélhetsz, azaz a csevegőszobába városlakók is bejelentkeznek, nem feltétlenül csak ismerősök. Épp ezért itt nem lehet kapcsolati pontokat növelni, csak a Társaság szükségletet. Néha azonban a másik fél megkérdi, hogy átjöhet-e, és innentől kezdve már tiéd a pálya.

I.7.3. Vendéglátás

Fent már megemlítettem azon lehetőségeket, amikor simed a házában fogadhat más karaktereket. Általában tehát bárki, aki a házánál megáll, vagy oda becsönget (akár magától, akár áthívás – telefon, chat - útján), az üdvözlés után (ha többen vannak a „Mindenkit köszönt" [Greet Everyone]) akció gyors megoldás) vendégé válik, a hazahozott koma automatikusan. (A szolgáltatóknál – cseléd, kertész, stb. - érdekes a helyzet, elvégzik munkájukat, és utána megkérdik, hogy van-e kedved lógni egyet, az igen válaszra bökve válnak vendéggé.)

A vendégek egy adott szükségleti értékkel érkeznek, és maradásuk záloga ezen értékek szinten tartása. Az algoritmus szerint az alábbi alapbeállítás érvényes rájuk:

- Éhség: 25-50
- Kényelem: 50
- Ürítés: 15-85
- Energia: 100
- Szórakozás: 10-40
- Társaság: -25-50
- Higiénia: 20-80

A következő szabályok érvényesek rájuk:

- Ha három órán keresztül nem tudják kielégíteni éhség, kényelem, ürítés, szórakozás és társaság szükségleteiket, hazamennek. Épp ezért figyelj rájuk: ha valamely szükségletük kritikusan alacsony, épp olyan vörös, cakkos gondolatbuborék jelenik meg a fejük fölött, mint simjeidnél, ekkor azonnal intézkedned kell (lásd lent).
- Ha a fenti szükségleteket ki tudják elégíteni, maximum hét órát maradnak, de hajnali kettőkor mindenképp hazamennek, ha csak nem hívod meg őket éjszakára. Ezt az „Ajánlat" [Propose] menüpont alatt találod („Maradjon éjszakára" [Stay the Night]), és csak 55/40 kapcsolati pontérték felett jelenik meg. A gyermekekért este 8-kor felnőtt érkezik, és hazaviszi őket. Ha a becsöngető vendéget nem fogadod, egy idő után szintén hazamegy, és persze meg is kérhetsz bárkit, hogy távozzon.
- Ha szükségleteik bármelyike -60 pont alá esik, szintén hazamennek.
- Nem takarítanak, nem költik a pénzedet (tehát nem is főznek maguknak), nem fekszenek le aludni.

Lássuk, vendégeid egyes szükségleteit hogyan elégítheted ki!

- **Éhség:** Mint említettem, ők maguk nem főznek, ezért tálalnod kell nekik, lehet az főtt étel vagy pizza, grillezett kaja vagy desszert, mindent magukba tömnek. Természetesen e szükséglet épp úgy működik náluk, mint a szimuláció bármely más esetében, azaz a táplálóbb kaja jobban csillapítja éhségüket.
- **Kényelem:** Itt sincs semmi különleges, ugyanúgy növelhető, mint simjeidnél; ne feledd, a jó vécé és a jakuzzi is kényelemnövelő!
- **Ürítés:** Ugyanúgy járnak vécére, mint simjeid. Ha gyakran fogadsz vendéget (például karaktered Hírnév aspirációjú, és bulizós), akkor is érdemes egy plusz vécét berendezni, ha karaktered egyedül él.
- **Energia:** Ez a legnehezebb, hiszen látogatóid nem fekszenek le sem szundítani, sem aludni. Az egyetlen megoldás a kávé szervírozása, ezért ilyen is legyen kéznél! (És persze a kávéfogyasztás náluk is csökkenti az ürítés értékét). Ha meghívod őket éjszakára (elfogadási feltételek: napi kapcsolati érték 45 vagy felette, hosszú távú és hangulat 25, vagy ez fölött), már „rendes" lakóként funkcionálnak, tehát ha van hol, alszanak.
- **Szórakozás:** A vendégek nem kapcsolják be a tévét vagy hifit (bár csatornát válthatnak), ezért ezek megérkezésükkor legyenek beüzemelve. Bármely társas tevékenységbe bevonhatók a „szálljon be" [Join] interakcióval. Mivel általában olyan szórakozás után néznek, mely passzol személyiségükhöz, a bulizós simeknél jó, ha van különféle lehetőség (pl. sakk, flipper, hifi, stb.).
- **Társaság:** A vendégek fő „funkciója" persze a szocializálás, ezért is olyan alacsony általában e szükségletük érkezéskor. Tegyél meg mindent, hogy alaposan feltölthessék ezt – simeddel együtt persze.
- **Higiénia:** Ez a cikisebb, hiszen vendégeid nem használnak tusolót, kádat, de még csapot sem kézmosásra. Az egyetlen lehetőség a jakuzzi, ezért bulizósak üzemeljenek be ilyet mindenképpen!

I.7.4. Rajongás és szerelem

Ahogy fent leírtam, a rajongás a napi, míg a szerelem a hosszú távú kapcsolati értéken alapul, mindkettőt 70 fölé kell emelni, és ezek egyike sem feltétlenül kétoldalú. Csak akkor érhetőek el, ha romantikus interakciókat indítasz, így valóban csak akkor kövesd el ezeket, ha ezt a fajta kapcsolatot akarod kiépíteni, akinek barátokra van szüksége, az maradjon a normál társas érintkezésnél. A rajongást, mivel elég ingatag kapcsolat, hiszen a napi értéken alapul, könnyebb elérni, a szerelmen többet kell dolgozni. Autonóm simek esetén a rajongó sim vágya tárgyához fog fordulni, ha szocializálásra vágyik, így ez az érzelem, persze lassabban, de magától is átmehet szerelembe, ha elég időt hagysz rá, és a másik fél is elfogadja ezt a közeledést. Nagyon fontos kiemelni, hogy a kapcsolatrendszernél bemutatott metódus, a kapcsolati pontok természetes csökkenése vagy a normalizálás e két érzelemre nincs hatással, tehát ezek akkor is megmaradnak, ha a pontszámok 70 alá esnek – a szakítás csak egy direkt interakcióval kiváltott pontrontás következtében állhat be, erről lejjebb, a „Megcsalás és féltékenység" szakaszban olvashatsz.

I.7.5. Tiniszerelem: egy komoly kapcsolat

A tiniknél a legmagasabb érzelmi szint a komoly kapcsolat [Go Steady], mivel ők nem házasodhatnak, de még eljegyzés sem lehetséges. Csak akkor jöhet létre, ha már rajonganak egymásért (azaz a napi kapcsolati érték 70 fölött van), és a hosszú távú (általános) érték 25 pont felett jár. Ekkor az interakciók között megjelenik az „Ajánlat... / Járjanak" [Propose / Go Steady]. Nagyon lényeges, hogy a másik fél akkor fogja elfogadni az ajánlatot, ha az alábbiak teljesülnek:

- napi kapcsolat > 30, általános > 40, hangulat > 40, vagy
- ált. kapcs. 21-40 között, hangulat pozitív, az illető goromba/kedves jelleme minimum 9 pont, vagy
- napi kapcsolat < 30, általános > 40, hangulat pozitív, és az illető goromba/kedves jelleme minimum 7 pont, vagy
- napi kapcsolat > 30, általános > 40, hangulat 0-40 között, és az illető goromba/kedves jelleme minimum 6 pont.

Lehet, hogy a fentiek bonyolultnak tűnnek elsőre, de az első pont könnyen megfogható: ha valakit legjobb barátoddá teszel, az általános pontszám tuti 50 nála. Ha ekkor áthívod, és kellően elszórakoztatod, mind a napi érték, mind a hangulata magasra szökhet (tánc, jakuzzi, közös játék). Néhány romantikus interakcióval generálhatsz rajongást, ami egyben 70 pontos napi értéket jelent (ha az illető feje felett repkednek a lila szívek, bingó!), és ekkor azonnal „befűzheted". A többi esetet csak akkor érdemes figyelembe venni, ha a másik karakter is általad irányítható, ekkor egyrészt ismered a jellemét, másrészt nála már leolvashatod a kapcsolati értékeket, azaz tutira mehetsz.

Figyelj erre oda, mert az elutasítás komoly következményekkel jár: az ajánlattevő memóriájában negatív emlékként rögzül, és a kapcsolati értékek is lezuhannak (-10/-4 az elutasítottnál, a másik félnél -4/-4). Épp ezért egyébként ajánlott, hogy elmentsd a játék állását az ajánlattétel előtt.

A kapcsolatot csak felbontani lehet, „Szakítás" interakcióval (lásd lent).

I.7.6. Eljegyzés

A házasságot vagy együttélést kötelezően meg kell hogy előzze az eljegyzés. Ennek szintén komoly feltételei vannak – a másik félnél az alábbiak megléte szükséges:

- napi kapcsolat > 75, általános > 75, hangulat pozitív, vagy
- általános kapcsolat < 75, hangulat > 10, és az illető goromba/kedves jelleme minimum 9 pont, vagy
- általános kapcsolat > 75, napi < 75, hangulat > 10, és az illető goromba/kedves jelleme minimum 7 pont.

Fentieken túl szükséges a szerelem is, és csak felnőttek és idősek számára elérhető (megismétlem: azonos neműeknél is létrejöhet). Az interakciót szintén az „Ajánlat" menüben találod [Engagement].

Ez kevésbé rizikós, mint a tinik együtt járása, hiszen a szerelem eleve 70 pont feletti általános kapcsolatot feltételez, néhány komolyabb flörttel, csókkal, öleléssel ezen pikk-pakk növelhetsz 5 pontot. Ezek ráadásul a napi értéket is emelik, no meg a hangulatot. Ha áthívod magadhoz a kiszemeltet, és alaposan körbeugrálod, etetve, szórakoztatva, és kellően szocializálva, az ajánlat elég biztosan elfogadásra kerül. Persze itt sem árt a mentés, hiszen a visszautasított -15/-5, a másik fél -8/-4 pontromlást könyvelhet el, ráadásul a kikosarazott „társaság" szükséglete is csökken 30 ponttal, plusz bevésődik memóriájába ez a kellemetlen epizód.

Felbontása ugyancsak (és kizárólag) szakítással lehetséges (lásd lent).

I.7.7. Házasság és élettársi viszony létesítése

A házasság a simek életében is kiemelt esemény, ezért itt is szigorúak az előírások (ismét a másik fél oldaláról nézve):

- napi kapcsolat > 80, általános > 80, hangulat > 5, vagy
- általános kapcsolat 76-80 között, hangulat > 15, és az illető goromba/kedves jelleme minimum 9 pont, vagy
- általános kapcsolat > 80, napi < 80, hangulat > 15, és az illető goromba/kedves jelleme minimum 7 pont.

Ezen felül a két félnek jegyben kell járnia (azaz meg kell, hogy előzze az eljegyzés), és csak felnőtt vagy idős köthet hasonló korúval házasságot. Ezen interakció is az „Ajánlat" menüben található meg [Marriage], azonos neműeknél együttélés [Join] szerepel, a kettő természetesen azonos. Megjegyzés: a házasság másik módja, hogy partit szervezel. A telefonnál elérhető egy eljegyzési buli, és ha vásárolsz egy nászlugast [Wedding Arch] (katalógus: vegyes/buli [Misc./Party]), ezen is elérhető a fenti akció, amihez látványos animáció társul (bővebben: 8. fejezet, 2. szakasz).

A feltételek amúgy nem sokban különböznek az eljegyzéstől, azaz a fent leírtak itt is követhetőek, általánosságban azt javasolhatom, hogy ha sikeres a jegyben járási ajánlat, még azon melegében le lehet zavarni a házasságot is. Ugyanis maga az „eljegyzés" akció elfogadása a másik félnél a napi értéket 9, az általánost 3 ponttal emeli, azaz elég egy csók, egy ölelés, hogy elérd az első pont kívánalmait (a hangulat pedig ekkor jó esetben 5 pont felett van). Az elutasítás a negatív emlék mellett a játék legnagyobb büntetését hordozza: a kérő -100/-85, partnere -50/-20 kapcsolatromlásra számíthat, és -100, illetve -50 ponttal csökken a „társaság" szükséglet. Itt valóban nagyon figyelj oda, és mindenképp ments az ajánlat előtt!

A házasságot csak felbontani lehet, a „szakítás" interakcióval (lásd lent).

Nagyon fontos: a házasság egyben azt jelenti, hogy a másik fél beköltözik a házba, felveszi az ajánlattevő vezetéknevét (tehát itt, ha a lány kérte meg a férfi kezét, férjuram kapja meg a nej családnevét, és az ő házába költöznek be!). Ez egyben egy érdekes problémát is felvet. Egy házban csak 8 sim élhet, így ha már megvan ez a szám, a házasságkötés nem történhet meg, hiszen nincs hely új karakternek. Sőt, ha a házba hozandó fél terhes, ez két embernek számít (hiszen hamarosan megszületik még egy fő), már 7 sim lakta házban sem lehet esküvőt tartani. Ezen esetekben vagy új házba költözteted a „teli házas" felet, vagy, ha a partner játszható karakter, és nála van még szabad hely, ott ütöd nyélbe a lagzit.

I.7.8. Összeköltözés

Háztartásodba két úton költözhet be sim: a házasság vagy együttélés sikeres akciója után automatikusan, illetve az „Ajánlat" menü „Beköltözés" [Move In] interakciójával. Utóbbi szintén feltételhez kötött – egy sim akkor fogadja el, ha igaz rá vonatkozva az alábbi pontok valamelyike:

- napi kapcsolat > 70, általános > 60, hangulat pozitív, vagy
- általános 51-60 között, hangulat > 10, és goromba/kedves jellemvonása minimum 9 pont, vagy
- napi kapcsolat < 70, általános > 60, hangulat > 10, és goromba/kedves jellemvonása minimum 7 pont.

Itt is ugye az első feltétel a megfoghatóbb – egy „legjobb barát", magas napi értékkel tutira elfogadja. Az elutasítás az ajánlattevőnél -10/-5, partnerénél -5/-5 kapcsolati pontvesztést okoz. Az ajánlatot csak felnőtt vagy idős teheti bármely hasonló életkorú simnek, elfogadás esetén a beköltöző megtartja saját nevét, ez csak egy közös háztartás-vezetés.

Az összeköltözéskor van néhány szabály:

- Ha játszható karakterről van szó, és egyedül él, teljes vagyonát magával hozza (tehát pénzét és a „háztáji" – berendezési tárgyak, egyebek – értékét; ezt az összeget láthatod, ha a szomszédságnézetben ráböksz egy lakott épületre, a család neve és címe alatt).
- Ha NPC-ről van szó (városlakó, vagy bármely szolgáltató), egy véletlenszerűen megállapított összeg a hozomány, ez 1000 és 10 000 dollár között mozog.

Ha azonban a beköltöző játszható, de nem magányos, egy ablak jelenik meg, melyben a telefon buliszervező megoldásához hasonló módon kiválaszthatod, egyedül jöjjön-e, vagy hozzon magával valakit (balra a családtagjai, jobbra a beköltözők, a két nyíllal pakolgathatsz). Ha az illetőnek gyermeke van, és odahaza van legalább egy tini, aki gondját viseli a felmenőnek, egyedül beköltöztethető, ám ha nem, a srác is vele jön. Azonban ezen akcióra is érvényes a 8 fős, a házasságnál leírt szabály, tehát ha már 4 karakterből áll a család, és olyan simet cuccoltatsz be, akinek a pereputtya 6 főből áll, az ablakban ki is lesz írva, hogy rajta kívül csak hárman jöhetnek, ha pedig terhes a szentem, csak ketten.

Pénz tekintetében: ha az egész família bekopog, a teljes vagyonhoz hozzájutsz; ha nem, a beköltözők mindegyike a családi vagyon 10%-ával a zsebében érkezik, ám maga ez az érték az otthon maradók tekintetében nem változik (azaz ha a Goth család vagyona 511 630, Cassandra hozománya egy összeköltözéskor 51 163 simoleon lesz, de Gothék továbbra is a fenti tőkével fognak rendelkezni).

I.7.9. Szétköltözés („csendes válás")

A házból ki is lehet költözni, az újság vagy számítógép „Keressen saját he-

lyet" [Find Own Place] interakciójával. A kiköltöző sim megtartja minden jártasságát, emlékeit (ez is közéjük kerül), és teljes kapcsolatrendszerét. Ez egyben azt is jelenti, hogy a házas, illetve élettársi kapcsolatban élő pár ilyen módon csendesen „elválhat", de ez nem jelenti a kapcsolat felbomlását, bármelyik fél később kezdeményezheti az összecuccolást az előző szakaszban említett feltételekkel. Az elköltöző egyébként a „Családok" tárolóba kerül, 20 ezer simoleon kezdőtőkével, de ez sem érinti az otthonmaradók vagyonát. Itt is érvényes azonban az, hogy a kiköltözés nem lehetséges, ha a házban gyermek marad, és nincs legalább egy tini, aki vigyázna rá.

I.7.10. Szakítás

Ha kiderül, hogy simed kapcsolata elhibázott, lehetőség van a szakításra. Ehhez mindkét kapcsolati mutatónak 45 pont alatt kell lennie, ekkor elérhető a „Szakít" [Break Up] interakció, és ez mindig beüt, azaz nincs elutasításra, sőt – erre vigyázz! – visszavonásra sem mód (nem törölhető!). A sikeres akció a kezdeményezőnél -20/-20, a kirúgottnál -50/-30 kapcsolatromlást, no meg negatív emléket eredményez. Az „áldozat", ha együtt élt a két fél, sírások közepette azonnal elhagyja a hajlékot, bekerül a „Családok" tárolójába, és 20 ezer simoleon kezdőtőkével új házba költöztethető. Az akciót felnőtt és idős bármely hasonló korúnak, illetve tini tininek kezdeményezheti.

És hogy mivel tudod levinni egy magas, szerelemnél például 70 pont feletti általános kapcsolati értéket? Erről szól a következő szakasz...

I.7.10. Megcsalás, féltékenység

A simek világában a megcsalás ténye csak akkor „él", ha két fél között minősített romantikus kapcsolat, tehát rajongás, szerelem, komoly kapcsolat, eljegyzés vagy házasság áll fenn. Ha az egyik fél úgy lép félre, hogy annak nincs tanúja, ez semmiféle következménnyel nem jár; legfeljebb a „bűnös" emlékei között kerül rögzítésre.

Más a helyzet viszont, ha a partner is jelen van. Bármely, e fejezet bevezetőjében felsorolt romantikus interakció akkor, amikor szerelmed ugyanabban a helyiségben van (és itt ugye, mint korábban megbeszéltük, a fallal határolt területet értjük ez alatt, tehát az egybenyitott konyha és nappali egy helyiségnek számít, és a ház külső része is), a játék szóhasználatában féltékenységet generál (magyarul bukta). Egy kivétel van: *az etyepetye [WooHoo] a ház teljes területére vonatkozik!*

A féltékenység az alábbi következményekkel jár:

- A napi és általános kapcsolati értékekben komoly pontlevonás.
- Ha ez a pontlevonás elég nagy hozzá, a rajongás vagy szerelem megszűnik (azaz: előbbi, ha a napi kapcsolati pontok, utóbbi, ha az általános pontok 70 alá esnek). Ily módon azonban sem eljegyzés, sem házasság nem bontható fel, viszont ha a pontlevonás következtében bármely érték 45 pont alá zuhan, elérhetővé válik a „Szakítás" interakció.
- Mindkét fél memóriájában emlékként rögzül a tény („Rajtakapta...", illetve „Kiderült, hogy viszonya van" – megjegyzem, a magyar verzióban el van szúrva a fordítás, ez ne tévesszen meg senkit).
- A tény megjelenhet aspirációs félelemként is, mégpedig elég rendes pontszámmal.

Érdemes talán megnézni, e kis háromszög hogyan reagálja le a tényeket, ugyanis erős eltérések vannak, és persze a pontlevonásnál is érdekes lehet a dolog. Nevezzük férjuramat A-nak, nejét B-nek, és a harmadik felet, a család közös ismerősét, C-nek. Mindannyian egy helyiségben vannak.

- Ha A meg akarja csókolni C-t, B (függetlenül attól, hogy C elfogadta-e a közeledést) felpofozza A-t, és A és B között jelentős kapcsolatromlás lép fel mindkét mutatóban.
- Ha C ráadásul hagyja magát lesmárolni, ő is kap egy maflást, és emiatt ő és B között is létrejön egy kapcsolatromlás mindkét szinten, de ez kisebb, mint az A és B közötti.
- Ám ha C a kezdeményező fél, azaz ő támadja le A-t és A visszautasítja a lépést, csak C kapja meg a megérdemelt nyaklevest B-től, és a komolyabb pontlevonás B és C között lép fel, az ártatlan A semmiféle büntetésben nem részesül.

Érdekes továbbá a tanúk helyzete is. Ha bárki egy helyiségben, illetve etyepetyénél egy házban tartózkodik a két románcozó féllel, de nem áll fent köztük semmiféle, fent felsorolt minősített kapcsolat, akkor:

- Ha az illető a csalfa fél leszármazottja, heves sírásba kezd a szörnyű családi tragédia láttán („láttam, amikor apu megdöntötte a szobalányt a hencseren").
- Ez a tudatosult tény, ahogy azt az emlékeknél írtam, memória-lenyomatként átkerül a tanúhoz, és ha ez a lenyomat egy szociális interakció során a másik fél (anyu) birtokába jut, féltékenységi reakciót indít, tehát olyan, mintha a partner jelen lett volna, így a legközelebbi találkozáskor a fentiek alapján elcsattan egy-két pofon, és búcsút inthetsz pár pontnak.

Ezekből két dolog szűrhető le:

- Ha nem akarsz vérdrámát, légy nagyon körültekintő! Ha dévajkodni akarsz a jakuzziban, és van valami tartós kapcsolatod, amit nem akarsz felbontani, a kádat is tedd önálló helyiségbe, ne a szabad ég alá. Ez a csintalankodás persze csak a smárolásra és egyéb akciókra vonatkozik, a döngölés már ugye az egész házra él, így jobb, ha egyedül maradsz a kiválasztottal. Szintén vedd figyelembe, hogy ki kivel; a városlakók és NPC-k egyedül élők, velük nincs gond, azonban a játszható karaktereknél minden esetben nézd meg, hogy van-e valami komoly kapcsolatuk, mielőtt erre egy termetes pofon figyelmeztetne.
- Ám ha szakítani akarsz, ez a legjobb módja! A szerelem és a rajongás egy-két jól időzített csókkal és „fojtogatással" tovaűzhető, illetve további kiadós romantikákkal ledegradálható a kapcsolat addig, hogy elérhetővé váljon a „szakítás" interakció.

I.8. Családi élet – születéstől a halálig

Megvan tehát a nagy ő, és úgy döntöttél, megállapodsz, jöhetnek a gyerekek és a családi élet minden öröme és bánata. Bátor lépés! Kísérjük tehát lépésről lépésre egy új dinasztia létrejöttét, születéstől a halálig, sőt azon is túl...

I.8.1. Szex és gyereknemzés

A gyermeknemzés immár szintén a szimuláció része. A szex, azaz a TS2-ben az etyepetye (WooHoo) és a gyermeknemzés azonos feltételekkel valósítható meg:

- Kell hozzá egy férfi és egy nő (azonos neműek ily módon nem juthatnak hozzá gyermekhez, erről lásd az „Örökbefogadás" szakaszt, lejjebb!), és csak felnőtt vagy idős.
- 85 napi és 65 tartós kapcsolati pont (az aspirációs jutalomként megvehető, és üzemképes Szerelemkád [Love Tub – lásd: 5. fejezet] eszközben, ha a felek platinában vannak, elég a 45/25 is!), és 15 pontnyi hangulat.
- Rajongás (Crush) vagy Szerelem (Love) kapcsolat.

Ahogy a kapcsolatoknál, így itt is van néhány, a fentiekben egyszerűsített feltételt lágyító lehetőség (csak a sima jakuzzit véve alapul) – a partnernél az alábbi feltételeknek kell igaznak lennie:

- Hangulat > 15 és ált. kapcsolat > 65, vagy
- Hangulat > 15, ált. kapcsolat < 65, és napi kapcsolat > 85, vagy
- Hangulat > 15, ált. kapcsolat < 65, napi kapcsolat 51-85 és Zárkózott/Nyitott jellemvonásban minimum 8 pont, vagy
- Hangulat < 15 és ált. kapcsolat > 70, vagy
- Hangulat < 15, ált. kapcsolat < 70, és napi kapcsolat > 90

Azaz megint csak, ha például van egy friss szerelmed (láttad felszállni a vörös szíveket), az ugye 70 pont az általánosban, ha jó a hangulata, rögtön, ha nem, egy-két finomabb romantikával hamar megdönthető. Ha játszható karakterről van szó, egyszerűbb a helyzet, hiszen minden értéket felmérhetsz, ha nem, a fentieket vedd figyelembe, a visszautasítás a kezdeményezőnél -12/-5, a partnerénél -15/-5 pontromlással jár.

Ha megvannak a feltételek, érdemes a szükségleti szintekre is figyelni, ugyanis a fogantatás nem biztos, hogy elsőre összejön, és az esetleges több-

szöri próbálkozás le fogja vinni az energiát. Az akcióra három helyszín alkalmas: ágy, jakuzzi, és a közösségi helyen lévő próbafülke („Éjszakák" csomagnál ehhez plusz kettő társul: a fotófülke és az autó). A siker esélye ágyban 60%, a fülkében 50% (éljen az adrenalin-löket), jakuzziban 25%. Ágyba a „Pihenés" [Relax] akcióval kell bemászni, kádban az elhelyezkedés után összse kell bújni [Cuddle], ezután, ha a fenti feltételek adottak, elérhetővé válik a „Gyermeknemzés" [Try for Baby] akció partnereden (az etyepetyével [WooHoo] együtt). (Megjegyzés: a próbafülkénél nincs előírt kapcsolati pont, itt a zárság és nyitottság jellem viszi a prímet.). A fogamzást jellegzetes melódia („Rock A Bye Baby" – csilingelés, xilofonozás) felcsendülése jelzi, erre nagyon figyelj oda, ez az egyetlen jele, hogy sikerült-e a dolog, más visszajelzést, például animációt, nem kapsz! Ha nem jött össze, próbálkozz újra (a kapcsolati pontot a sikertelen gyermeknemzés nem befolyásolja, így az újabb menetek számát csak a hangulat és a szükségletek szabják meg).

I.8.2. Örökbefogadás

Bármely felnőtt vagy idős sim, függetlenül családi állapotától (tehát egy egyedülálló is – azonos nemű élettársak csak így juthatnak babához) örökbe fogadhat gyermeket, ha az alábbi feltételeknek megfelel:

- A családi kasszában minimum 3000 simoleon van.
- Az örökbefogadótól korábban nem vitt el csecsemőt, totyogót vagy gyermeket szociális munkás (lásd lejjebb), azaz a szimuláció szempontjából: ez az emlék nem szerepel memóriájában.
- A család létszáma 8 főnél kevesebb, maximum 7.

Ha ezen feltételek mindegyike áll, telefonon (a szolgáltatóknál) felhívhatod az Örökbefogadási Központot [Service/Adoption], és „beadhatod a kérvényt". A szociális munkás a következő nap délelőtt 10 órakor érkezik az új jövevénnyel; arra figyelned kell, hogy ekkor legyen otthon valaki - legjobb, ha a szabadnapod előtti napon telefonálsz.

Amikor a gondozó befut, kiválaszthatod, hogy csecsemő, totyogó vagy gyermek legyen az új családtag. A srác vagy egy véletlenszerűen, frissen generált személyiség lesz, vagy egy olyan ifjú, akit korábban a szolgálat a város egy családjától gyűjtött be (kipróbálhatod ezt is; hanyagolj el egy gyermeket – lásd: Szükségletek fejezet! -, majd amikor elvitték a srácot, egy másik családra váltva adoptálj, és jó esetben megkapod az „ismeretlen ismerőst"). Ha generált a jövevény, minden véletlenszerű lesz (külső és belső tulajdonságok, érdeklődési kör, vezetéknév), de minden esetben felveszi a család nevét, és kapcsolati téren a família minden tagjához +25 napi, és 0 általános pontértékkel viszonyul. Ettől a ponttól kezdve minden a normál kerékvágásban halad.

I.8.3. Legényanya

Feltétlenül megér egy külön szakaszt a TS2 egyik különlegessége. Ha a drágábbik teleszkóppal (Farstar e3) este 7 és hajnali 2 óra között a csillagokat bámulod [Stargaze], ritkán, de előfordulhat (főleg, ha simed már sokat kémlelte az eget), hogy a kis kíváncsit elrabolják az ufók. Ha ez megtörténik, semmi pánik, 3 óra múlva visszadobják – szükségletei összekeverednek, és ha férfi az illető, áldott állapotba kerül. Innentől kezdve minden érvényes rá is, leszámítva egy-két apróságot, melyeket természetesen megemlítek.

Megjegyzés: *erre a folyamatra kiváló példát találsz a sztorimódban, a Tudák családnál, lásd: 10. fejezet, 2. szakasz!*

I.8.4. Terhesség és szülés

A gyermek érkezéséhez a lakást elő kell készítened - a „berendezés" menü vegyes (három pötty) pontja alatt a kismackónál találod az erre vonatkozó holmikat. A gyerekszobába kiságy és pelenkázó kell egyelőre, semmi más. Az újszülött kihordásához 3 nap szükségeltetik, ennek krónikája következik alant.

Az **első napon** (mely egyébként azonos lehet a fogantatás napjával, ha a gyereknemzés elég korán megtörtént) még nem nő a pocak, különösebben látványos jele nincs a terhességnek. Kis százalékban már ilyenkor előfordul hányás, illetve a kismama feje felett gondolatbuborékban megjelenik egy cumi és egy kérdőjel, amolyan „lehet, hogy terhes vagyok?" értelemben. Egy biztos pont azonban van: személyiségtől függetlenül az energia, az ürítés, és az éhség gyorsabban csökken, tehát folyton éhes lesz a szentem, és állandóan aludna.

A **második napon** a várandósság jele szemmel látható lesz – megnő a has, ezzel együtt kismamaruha kerül az anyukára. Ha van munkahelye, telefont kapsz, hogy erre a napra szabadságot utaltak ki neki, és a napi bért is megkapod, sőt e naptól fogva közösségi helyre sem mehet a terhes hölgy (vagy úr), de ugye ez amúgy is rizikós lenne. Most már nagyon vigyáznod kell rá. Nem szabad összeesnie, mindig legyen pihent, és vételtenül se hagyd, hogy zöld „füstös" [romlott] ételt egyen. E nélkül is fog rókázni, ami ugye ilyen állapotban természetes. Ez a komfortérzetét fogja rontani, ezért mindenképp javaslok beszerezni neki egy megfelelő eszközt ennek visszaállítására, nekem az ülőalkalmatosságok/egyéb pont alatti kerti pad vált be, ez 500$-ért 8-as fokozatot ad, el lehet rajta nyújtózni („Tétlenkedés" [Lounge]) a verandán vagy ház előtt, friss levegőn. A fent említett három szükséglet továbbra is extra sebességgel csorog lefelé, ráadásul szociálisan érzékenyebbé válik a kedves, amit egy egyszerű algoritmussal számol ki a szimuláció: a pozitív interakciók hatása 25%-kal csökken, a negatívaké ugyanennyivel nő. Nagyon gondold meg, hogyan reagálsz a történésekre, én vendégek közelébe sem szoktam engedni a drágát, ha megjönnek, inkább elküldöm pihenni, vagy hazaküldök mindenkit. Ezen a napon és a következőn egyébként két különleges interakció válik elérhetővé (a Baba / Baby menüpont alatt): a pocak simogatása és a beszéd hozzá [Rub Belly, Talk To Belly], ezt gyermektől felfelé bárki kezdeményezheti. Előbbi feltétele 60-nál nagyobb általános, vagy 60-nál kisebb, de napiban 75-nél nagyobb kapcsolati érték, utóbbinál általános 35-nél nagyobb, vagy ennél kisebb, de napiban 60 pont. A simogatást komoly, a beszélgetést játékos simek gyakran maguk is indítani szokták.

A **harmadik, utolsó napon** az említett szükségletek továbbra is csökkennek, és a szociálisan sebezhető állapot is megmarad, a pocak rémítő méreteket ölt. Ezen a napon egy csomó akciótól és interakciótól „eltiltja az orvos", ezek természetes dolgok, például nem verekedhet, nem hintázhat, nem lehet újabb gyereknemzéssel próbálkozni, etyepetyézni viszont igen, de ehhez ugye igen jó hangulat kell, ami ezen a napon eléggé kérdéses.

A **szülés** maga a legmodernebb módszerekkel, otthon zajlik le. Amikor eljön a megfelelő pillanat, kapsz egy csinos üzenetablakot („új jövevény várható"), a terhes sim hasához kap, vajúdásba kezd, és ott helyben, ahol épp tartózkodik, világra hozza a gyermeket. A ház népe összeszalad, ujjongás, animáció, majd a szimuláció hamar „lezavarja" a genetikát, és ezek alapján létrehozza az újszülöttet (az ufóbébi zöld bőrű lesz, és vagy fekete, „idegen" szemű, vagy legényanyja szemszínét örökli). Egy újabb ablakban megtudod, fiú (boy) vagy lány (girl) lett-e a poronty, és rögtön nevet is adhatsz neki.

Nagyon ritkán, de előfordulhat, hogy a kismama ikreket hoz a világra. Ekkor ne ijedj meg: először megkapod az értesítést („IKREK születtek a családban!"), a szokásos animációval megszületik az első gyerek, melyet anyuka lepakol valahová (elsősorban a kiságyba, ha megvetted), majd némi vajúdás után a kezébe pottyan a második bébi is, és csak ekkor jelenik meg a „keresztelő ablak", ahol egyszerre mindkét gyermek nevét megadhatod. Állítólag (hivatalos forrásban még nem olvastam) az ikerszülésre megnő az esély, ha a terhesség három napjában a kismama spagettit fogyaszt; erre azt tudom mondani, hogy nekem ötből egyszer bejött, de hogy ez a szimuláció véletlenszám-generátora kreálta, vagy valóban belejátszott a mértéktelen spagetti-fogyasztás, biztosan nem tudom, mindenesetre vedd ezt egy tippnek.

I.8.5. Csecsemőkor

Kezdeben tehát a csöppség; a csecsemő még nem szerepel az életfázisok között, ez egy „átmeneti" állapot, egyéves korig tart, mely a szimulációs belső óra szerint ismét három napot jelent. Bár portréja már megjelenik a családtagok között, de még nem lehet kiválasztani. Sok teendő nincs vele, ha az ikonja háttere besárgul, gond van vele, ez általában tele pelust jelent, ilyenkor tisztába kell tenni [[Change Diaper]], erre legcélszerűbb a már említett pelenkázó asztal; ezt máshol is meg lehet tenni (a babát kézben tartó sime-

den megjelenik ez az interakció), de csak itt érhető el, magas, 10-es faktor. Ezt tini és felette bárki elvégezheti (megjegyzés: ez a bútordarab és akció csak akkor „él", amikor aktuális a csere, a fejlesztők ezzel is segítették a nevelést, hogy tudd, mikor mi a helyzet). Etetni a hűtőből lehet, automatikusan megjelenik egy új opció az akciók között („Cumisüvegből kap enni" [Get Bottle] – ikreknél választómenü van, itt egyébként a két srácot egymás után ugyanabból az üvegből etetheted). Ezen kívül lehet dédelgetni [Cuddle], játszani vele [Play], beszélni hozzá [Talk], kézben tartani [Hold]. Ezek mindegyike a megfelelő szükségletet (szociális, szórakozás) növeli, sőt ha például anyuka kézbe veszi a csöppséget, apuci beszél hozzá, mindhármuk kapcsolati értéke nő, plusz persze a „társaság" mérce is.

Az etetés után érdemes picit dédelgetni a srácot („büfiztetés"), a pelenkázás után megfürdetni (nem kötelező, a csere önmagában növeli a higiéniát, de életszerű és picivel feljebb tolja a mércét, erre egyébként a mosdó alkalmas), dédelgetni, játszani vele, hogy kifáradjon, és a kiságyba téve rögtön bevágja a szundit. Arra vigyázz, hogy a levegőbe dobálás [Toss in Air] interakciónál van egy százalékfaktor, aminek elérésekor a kissrác kidobja a taccsot, és ez az éhségmérővel kapcsolatban áll, magyarul ezt a mókát közvetlenül etetés után ne játszd el, mert simed mehet zuhanyozni. Még egy megjegyzés: ne furcsálld, ha simjeid egyszerűen a földre rakják a kicsit. Senki nem fog rájuk lépni, ott is tudnak aludni, semmiféle káros következménye nincs ennek.

A kicsit semmiképpen nem szabad egyedül hagyni a lakásban, valakinek mindig kell otthon lennie, különben megjelenik a szociális munkás, és elviszi állami gondozásba a bébit – plusz a család összes (!) csecsemőjét, totyogóját és gyerekét. Anyuka erre az időszakra gyesben részesül, kap három nap szabadságot – azonban ezt nem kötelező kivenni, a kocsi menetrend szerint befut, így ha van otthon épp pihenőnapos oldalborda, vagy erre a célra rendszeresített nagyszülő, el lehet menni pénz keresni. Már itt felhívom a figyelmet, hogy a totyogó mellé is kell ugyanígy majd valaki, tehát mindenképp megoldást kell találni úgy összesen egy hét otthonlétre. Ha más alternatíva nincs, dadust kell bérelni (telefon, szolgáltatók [Services/Nanny]), aki a csöppség ellátása mellett a lakást is rendbe teszi, ráadásul nem is túl drága. A hölgy megkérdi, hogy csak egy napra kell-e [Just for Now], vagy huzamosabb távra [Track Schedule]. Utóbbi esetben az *őt felhívó szülő* beosztásához igazodva jelenik meg a hajlékban, azaz akkor, ha az illető dolgozik. A lényeg, hogy kihangsúlyozzam: az éhség és a szociális mutatót mindig magasan kell tartanod, különben elviszik a gyereket – mivel mérce itt nincs, ezért az egyetlen megoldás, ha foglalkozol vele sokat, és eteted, a pelenka telítődésének ügyis látható jele van.

A cseperedés előtt egy nappal üzenetet kapsz, hogy holnap a nagy nap, legyen minden rendben a kicsivel, aztán a nevezetes napon automatikusan megtörténik az átalakulás. Ha magad akarod irányítani az eseményeket, azt is megteheted: össze lehet hívni egy szülinapi zsúrt (telefon: Bulit tart / Születésnapi parti [Throw Party / Birthday Party]), és venni egy tortát (egyéb / léggömbös menü, születésnapi torta [Birthday cake]). A felnövéshez a gyertyát kell elfújni, ezt a picit felvéve az őt tartó sim (tini felett bárki) megteheti („Vezesse a tortához" interakció, magán a süteményen érhető el), ekkor némi animáció keretében feljebb kapaszkodik az életkor-létrán a pici. Megjegyzem, nekem itt volt némi bajom ikrek esetében: anyukával eljátszottam a fentieket, de semmi nem történt, mindenki ácsorgott, várt. Gyorsan vettem még egy tortát, és apuval a másik poronttyal is gyertyáztam, ekkor e bébi felnőtt, a másik még mindig nem. Anyuval letettem a kicsit, vettem egy harmadik tortát, és ezzel sikerült totyogóvá nevelni a srácot. Szóval, ikreknél vigyázz, munkás dolog ez...

I.8.6. A totyogó és tanítása

A kis totyogó immár teljes jogú tagja a családnak, azaz személyiséglappal rendelkezik, így könnyen kontrollálhatóak szükségletei (ezek közül szerencsésen hiányzik a komfort és a környezet), és persze már aspirációja is van, egyelőre a Felnőni [Grow Up], azaz szülői gondviselésre vágyik.

Lássuk a teendőket!

- A pelenkázásnak vége (az asztal átalakul „öltözőszekrénnyé"), most be kell állítani a kis piros serblit a vécébe (ezt szintén az említett helyen, a gyermekholmik között találod meg), és amint az ürítési szükséglet alacsony lesz, jöhet a „bilire szoktatás" [Potty Training]. Ha ezt megtanulta a csöppség, már egyedül fog ráülni, az anyagot kidobni viszont valami családtagnak kell minden használat után (a vécébe hajítják), mivel teli bilire nem ül a pici.
- A higiéniáról kádban lehet gondoskodni (Fürdetés [Bathe]), illetve továbbra is a mosdóban, de ez rosszabb hatásfokú; amíg pelenkázol, a fentiek érvényesek, tehát a peluscsere növeli ezt a szükségletet.
- Etetés továbbra is üvegből, illetve az etetőszékben. Ez a bútordarab a totyogók táplálására alkalmas (komfortlimit: 70). A kicsit tinitől felfelé bárki a székbe teheti, de innen a csöppség nem tud kiszállni; ha bennfelejtik, és nagyon lemennek szükségletei, patáliát csap, és ha még ekkor is hanyagolják, s a szociális mércéje és az éhsége kritikusan lecsökken, megjelenik a szociális munkás, és elviszi magával. A székben ülő gyereknek adható papi [Serve] és cumisüveg [Bottle], mindkettő a hűtőből. Az evés során a bútordarab piszkolódik, ezért a gyermek eltávolítása után érdemes lepucolni (pedáns sim ezt magától megteszi). A koszos székbe pakolt csemete higiéniája csökken!
- Két nagyon fontos akció van, amit érdemes minél előbb megkezdeni: a gyermek megtanítása beszélni illetve járni (Teach József to Talk, Teach József To Walk). Ez ugyanolyan képességmérővel történik, mint a felnőttek okulása, és nagymértékben gyorsítható az aspirációpontokért kapható „okostej", illetve a tanító által hordott „gondolkodó sapka" segítségével (lásd külön). Ha a kicsi megtanult járni és vécézni, már önállóan használhatja a bilijét, és ha tud beszélni, kérhet kaját és pátyolgatást.
- Azt érdemes megjegyezni, hogy lépcsőt nem tud mászni a lurkó, tehát emeletes házban hurcibálni kell. Viszont: a szinten bárhová elmegy-elmászik, s ha például talál a földön egy cumit, és éhes, elfogyasztja annak tartalmát – még ha az romlott is, úgyhogy ilyesmit (például a piros okostejet) ne hagyj szerteszét!
- Ha a kicsi álmos, a csecsemőágyba tini és felette bárki elhelyezheti a csöppséget, de előtte valóban érdemes kifáraszt ani, mivel ha az energiája alacsony, azonnal elalszik, ám ha túl magas, sírni kezd. Ha az „alvásszint" közelében van, de a többi szükséglete alacsony, sír és a rácsokat rázza. Utóbbi esetben, ha a kicsi járóképes, magától kimászhat az ágyból. Az alvó csöppséget lehet betakargatni (Tuck In – tini és felette), ez a szociális mércét növeli.

Mint bölcs szülő, érdemes már most eldönteni, mit akarsz csemetédből nevelni – és itt egy pillanatra álljunk meg, mert ez egy igen fontos aspektus!

Az életben egy jó szülő észreveszi, gyermeke mi iránt érdeklődik, milyen a jelleme, mire fogékony. Ha ezt sikerül eltalálni, a srác előtt nagy távlatok nyílnak, hiszen egy neki megfelelő pályát járhat be. Ha nem – nos, az a rosszabb helyzet, amikor egy aktív, sokmozgásos gyereket megpróbálnak lekötni zongoratanítással... Gyakorlatilag ez a folyamat itt is megtalálható, ezért nagyon fontos, hogy megtanuld ezt a metódust. Azt ugye említettem, hogy a gyermek jelleme két szülője személyiségjegyein alapul. Ezt figyelembe véve megalapozhatod későbbi sikeres életét. A nagyon aktív, nyitott gyerek fizikális, karizmás pálya felé mehet el, azaz például sportoló válhat belőle, a nyugodtabb, komolyabb, befelé fordulóbb csemete tudományos pályára térhet. Kamaszkorban majd meg kell határoznod aspirációját, és ekkor előbbinek a Hírnév, utóbbinak a Tudás életcélt szabhatod meg. Minderről korábban már esett szó a személyiségjegyeknél, ezért javaslom még egyszer áttanulmányozni azt a fejezetet. Természetesen, ha más elképzelésed van, gyermekkorban türelemmel megváltoztathatod a csöppség személyiségét (lásd: 5 fejezet, 4. szakaszt), ha mindenképpen egy adott pályára szeretnéd őt terelni, de szerintem a játék vonzereje épp az, hogy e születéskor „készen kapott anyagból" milyen jól gazdálkodsz, mennyire tudod megformázni - és nem saját képedre.

Ha tehát mindezt végigfuttattad, már azt is tudod, a későbbiekre tekintettel miféle jártasságok tanítását kell elkezdened. Egyelőre három választásod van (aki politikust vagy üzletembert akar a srácból nevelni, örülhet, hiszen pont e három képesség kell a későbbi szakmához) – itt is segít az „okostej":

- "Magical Mystery" ügyességi játék: logika
- nyuszifej: karizma
- xilofon: kreativitás

Mindegyiknél a mókaérték 70-80 között limitált, tud velük a kicsi magában is játszani, de a nagyobb családtag is bekapcsolódhat, ez utóbbi növeli a szociális mércét is. A zeneszerzésmon játszó porontyot nézni is lehet (Watch), ez szintén móka és szociális kihatású. Mindemellett már most meg kell szokni, hogy a pici aspirációmérőjét magasan kell tartani, ha lehet, aranyban, bár a platina egyáltalán nem nehéz, hála a magas pontszámú alapelemeknek (járni, beszélni, vécézni tanulás).

A fentiekhez még egy megjegyzés: ha a leendő ifjút egyetemre akarod majd küldeni (azaz gépedre már telepítve van ez a csomag, vagy szándékodban áll megvenni és feltenni), érdemes kiválasztani a leendő karrier legerősebb, vagy a személyiségéhez legjobban passzoló, és így legkönnyebben tanulható jártasságát, és ezt végigtolni. Ha ugyanis bármely jártasságban eléred a nyolcas szintet, az egyetemre jelentkező fiatal hozzájut egy speciális ösztöndíjhoz, mely nagymértékben fogja segíteni későbbi életét. Ha tehát a kiskoma egy komoly Szűz, és úgy döntesz, valamiféle tudóst nevelsz majd belőle, már most el lehet kezdeni például a logika „kimaxolását", és ezt végigvezetni a gyerek- és tinédzserkoron, így majd az egyetemre beiratkozva elnyerheti a „Will Wright Genius Grant" ösztöndíjat, mely 750$-nal gazdagítja őt. Ha mind emellé jól is teljesít a suliban (A-/5_ vagy felette), ezért fog kapni 1000$-t. Ha pedig elküldöd tiniként melózni, és eléri a karrier 3. szintjét (ami ugye egy jó alapozással sétagalopp, gyakorlatilag 3 nap alatt teljesíthető), ezért még 750$ jár, így a srác majd 3000$ indulótőkével a zsebében kezdi az egyetemi éveket, azaz a zsúfolt kolesz helyett kibérelhet magának egy kellemes kis saját lakást. Tetejébe a koronát: mivel már tiszta az életpályája, a főssuliban majd a fizika szakra iratod be (ez jó lesz mindkét tudományos pályára), ahol, lévén az előmenetelhez szükséges jártasságok jó részének már birtokában van, ezzel többé nem kell foglalkoznia, ergo pikk-pakk megcsinálja a leckéit, és mehet csajozni, pasizni, élni, magyarul kapcsolatokat építeni, ami ugye a barátok száma miatt nem elhanyagolható. Ha mindent lezongorázol, a diplomaosztó után akár a kiválasztott karrier legmagasabb fokához, de minimum a 8.-9. szinthez szükséges feltételek adottak, és egy abszolút gondtalan felnőttkort teremthetsz így simednek, ahol pár óra munkával sok ezer simoleont vág zsebre, és tengernyi ideje van élvezni az életet (például az éjszakait, ha a harmadik csomagot is betervezted magadnak!). Gyönyörű a szimuláció ezen aspektusa, számomra legalábbis ez a játék egyik nagy-nagy „mágnese".

Térjünk tehát vissza a szimulációhoz; négy napig tart a totyogókor, az életkorváltás előtt kettő, majd egy nappal újabb üzenet érkezik. Most már nem lesz automatikus az átmenet, tehát előkészületekre van szükség. A nagy napon megjelenik a lurkó akciói között egy „Felnőni (Grow Up) opció (saját magán tudja végrehajtani), ezt bármikor elindíthatod, de nagyon javaslom, hogy ezt platinában tedd, mert ezzel jelentős kezdőlökést adsz a lurkónak. Ha jó partikat tudsz adni, mint a csecsemőnél, itt is össze lehet hívni egy szülinapi zsúrt, többit lásd fent (még őt is kézben kell a tortához vinni). A nap végén egyébként, ha te nem indítod el az akciót, a szimuláció mindenképp végrehajtja a „növesztést". Fontos megjegyezni, mert a gyermeknél és a tininél is érvényes lesz: minél jobb aspirációs szinten történik meg az életkorváltás, annál simább és boldogabb a srác további útja, tehát ezt mérlegre kell tenned. Ha például már mindent megtanult a kölyök, és platinában van, érdemes ebben a pillanatban felnöveszteni, hiszen ez az állapot romlik leggyorsabban.

És még egy megjegyzés: nem kötelező a srácot megtanítani a három alapelemre, a korváltás ekkor is végbemegy, a gyermeki életkor első napján a szimuláció elintézettnek veszi, hogy a srác tud járni, beszélni és vécét használni. Egy valami miatt nagyon fontos, és ez az aspirációs pontok gyűjtése – nemcsak a tanító részéről (bár a Család életutat járók zsírosan gazdagodnak tőle). A totyogó és a gyermek ugyanis nem vásárolhat, és közvetlenül nem használhat aspirációs jutalmat (a közvetett út pl. az okostej elfogyasztása), viszont a pontok szaporodnak, és amint a kölyök tini lesz, a teljes „félretett szellemi tőke" felett rendelkezhet, így rögtön értékes cuccokkal hághat a felnőtté válás első lépcsőfokaira.

Nagyon fontos! Az „Okostejet" nem tudod etetőszékben ülő totyogónak odaadni, mert simed elpakolja azt a hűtőbe. Ezért inkább tedd a földre a gyereket, és úgy add át neki a tejet! Ezt a problémát a 2005. október elején megjelent patch orvosolta, melyet mind az Egyetem, mind az Éjszakák kiegészítőhöz le lehet tölteni a hivatalos weboldalról (utóbbi tartalmazza az Egyetem hibajavításait is).

I.8.7. Gyerekkor és iskola

Most el lehet adni, vagy későbbi jövevényre gondolva félrerakni (erre nagyon jó a sátortető alatti padlástér – az Éjszakák kiegészítőt feltelepítve pedig a személyes készlet, lásd ott) a csecsemő-berendezést, kiságyat, széket, pelenkázót, bilit, játékokat, a gyermek ugyanazon eszközöket használhatja, mint szülei. A szükségleteknél megjelenik a komfort, a környezet még (szerencsére) hiányzik. A jártasságfejlesztés szintén hasonló, mint a szülőknél, lehet könyvből tanulni, a tükröt is használhatja a srác, fizikumot egyelőre csak úszással vagy gyúrással növelhet; egy plusz jóság van: a játékok között találsz egy „kiskemencét", melyet csak gyermek használhat, és a főzés jártasságot fejlesztheti – a kisütött muffint meg is lehet enni (ha nem kozmál oda). Egyébként a kölyök élelemhez jutása korlátozott, ez a süti az egyik, ezen felül nassolhat a hűtőből, és rendelhet pizzát, főzni viszont nem főzhet, ezért ha nem a fenti szemetekkel és pótlékokkal akarod tömni, valakinek elé kell tenni a kaját.

Fontos, hogy amint az 5. fejezetben volt róla szó, idősebb családtag megkezdheti a gyermek személyiségének alakítását, ezzel a gyerek későbbi életét lehet könnyíteni. Mint ott írtam, nem vagyok híve a teljes átformálásnak, de persze egy-két pontot nyugodtan lehet emelni például a rendességen, a nyitottságon vagy a kedvességen, könnyítendő a választott életutat és elősegíteni az ezekhez kapcsolódó aspirációs pontok begyűjtését.

Nyolc nap a gyermekkor, iskolakötelezettség van, a suli azonnal elkezdődik. A busz nyolckor jön a srácért, szombat/vasárnap a szabadnap, délután háromig tart a fejtágítás. A karrierlapon megjelenik a felnőtteknél ismerős teljesítménymutató, ám ez a srác tanulmányi eredményét mutatja. Az angol nyelvű verziót használók az amerikai iskolarendszer szerinti értékelést találják itt, ezért álljon itt egy minitáblázat erről, és a magyar megfelelőkről:

Angol	Magyar
A+	5*
A	5
A-	5
B+	4/5
B	4
B-	4
C+	3/4
C	3
C-	3
D+	2/3
D	2
D-	2
F	1

Minden gyerek 3-as [C] minősítéssel kezd, ez ugye a közepes, átlagos érték. Az eredményt három tényező befolyásolja: a suli látogatása, a hangulat, és a házi feladat. Lássuk ezeket sorban!

- **Látogatás:** A legfőbb tényező természetesen az, hogy a gyerek ott legyen a tanításon. Egyszerűen figyelj oda, hogy felszálljon a buszra, és nem lesz gond. Minden kihagyott nap egy-egy fokozatot ront az eredményen; sajnos maga a tény, hogy bemegy, nem emeli a mércét, hiszen az ugye természetes.
- **Hangulat:** Igyekezz, hogy a srác jókedvűen menjen suliba, ez ugyanúgy működik, mint a munkánál. Az energia itt sem annyira kihegyezett, inkább a szórakozásra figyelj, mert a tanulás nagyon leviszi ezt, és nagyon fontos az evés és a társas érintkezés bármely formája (a közös reggeli nagyon ütős!). Ha a srác elég magas hangulati pontértékkel érkezik a suliba, egy „+", ha alacsony, „-" jelet ragasztanak a minősítéséhez (pl. C+, C-) illetve a magyar verzióban ennek megfelelőjét (lásd fent). Itt különösen érdemes odafigyelni a vágyakra és félelmekre – ne feledd, a platina aspiráció minden überel!
- **Házi feladat:** Minden tanítás után a srác hazahoz egy házi feladatot (füzet, valahová leteszi a lakásban; a játékosak a földre, komolyak valami asztalfelületre – a kéz eszközzel vásárlás módban áthelyezheted bárhová), amit vagy egyedül [Do...], vagy valami idősebb családtag segítségével [Ask...] lehet megoldani, ez utóbbi gyorsabb, és általában több aspirációs pontot is ér. A segítő legyen jó hangulatban; ha együtt kitöltenek egy leckét (lehet összesen is, tehát egyszer 65%, aztán például másnap 35%), a gyerek megtanulja, hogyan kell önállóan tanulni, ez aspirációs pontot ér [Learn To Study], bekerül emlékei közé (csak itt ellenőrizheted, hogy sikerült-e az akció!), és legközelebb már gyorsabban fogja kitölteni a leckekönyvet. Ez nem elhanyagolható szempont, épp annyira fontos, mint a totyogó három alaptanulása! Természetesen a segítés a szociális mércét is növeli, és a Család életcélú simeknek egyik vágya lehet ez. Arra mindenképp figyelj oda, hogy a következő iskolanaptára kész legyen a lecke; nem kell egyfolytában nyomni, néha abba lehet hagyni, legközelebb onnan folytatja a munkát a srác, ahol abbahagyta – a folyamatot a jártasságnöveléshez hasonló, de ezúttal sötétkék jelző mutatja a koma feje felett, és a leckekönyvön akcióval is láthatod, hány százaléka van kitöltve. Ha kétnapnyi házi feladatot elmulaszt megcsinálni a nebuló, egy fokozattal csökken a tanulmányi eredménye. A leckét egyébként egy másik iskolás (gyerek vagy kamasz) is megírhatja.

A srác napi teljesítménye, magyarul az aktuális tanulmányi fokozata bekerül az ellenőrzőbe [Report Card], melyet a srác hazavisz. Ez különféle eseményeket generál: a nagyon rossz vagy nagyon jó eredmény emléket és lenyomatot hoz létre, tehát bekerül az interakciók témái közé, például lehet vele hencegni, vagy pletykálni róla. A nagyon rossz kölykök a szégyenletes kártyát szétthephetik, a jó jeggyel viszont körberohanják a házat, és az ott élőket speciális, autonóm interakciókra késztetik (gratulál [Congratulte], főleg a komolyak részéről várható ez), de rossz jegy is gerjesszthet pozitív akciót (Vigasztal [Console], elsősorban a kedvesek teszik ezt meg). A folyamatos rossz teljesítményről telefonon is értesítik a családot, ha nem a nebuló veszi fel, hanem bárki más a családban, ez bekerül az ő emlékei közé, és ha felnőtt az illető, alaposan kioktatja a kölyköt.

Ha a srác eléri az ötös [A] fokozatot, a szimuláció „kockát dob", és valaki az iskola kiváló tanulói közül a „nagyszülőktől" zsebpénzt kap (100-200$ körül). E felmenőknek semmi köze egyébként a családhoz, a játék egyszerűen feltételezi, hogy a kölyöknek élnek még nagypapája, nagymamája valahol a városban, és kiutalja az összeget. A folyamatosan jól teljesítők egy, a munkánál megismert esélykártyához is jutnak, szintén véletlenszerűen, gyerekkorban és tini-fázisban maximum 1-1 ilyenre lehet számítani. Semmiféle interakció ezzel nem jár, egyszerűen kapsz egy kis történetet, és némi pénzt, illetve ha a srác magániskolába jár (lásd lent), jártasságpontokat (ezekre nagyobb az esély, ha pár jártasságban már van minimum két-két pontod, ezért is jó korán elkezdeni a fejlesztést!). A fő cél mindenképp a csillagos ötös [A+] minősítés elérése; amennyiben ez megtörténik, és utána nem rontod le, minden nap újabb 5* a jutalom, ami 2500 pontot ér, és jól megdobja az aspirációt (és a szülőknél is megjelenhet ez a vágy, ami nekik is fütyül).

A rossz eredménynek – a fent felsoroltakon kívül - súlyosabb következményei vannak. Ha az eredmény egyes [F] fokozatra csökken, és a következő iskolanapon ezt nem sikerül feljebb emelni, megjelenik a szociális munkás, és intézetbe viszi a srácot a család összes gyermekével, csecsemőjével és totyogójával együtt– soha többé nem látod viszont őket.

Minijáték: a magániskola

Minden téren nagyon hasznos dolog, ha a kiskomát sikerül magániskolába íratni. Ehhez némi smúzolás szükségeltetik, a tanintézet vezetőjét kell megnyerni; ennek egyetlen előfeltétele van: a családban kell lennie egy gyermeknek, akinek az eredménye minimum 3-as [C] (tehát akár az első gyermekkori napon már át lehet hívni a jóembert). A telefonnál elérhető egy „Meghívja az igazgatót" [Invite Headmaster] akció, ezt elindítva és a megjelenő üzenetablakon igent nyomva a diri felkeresi hajlékodat délután öt órakor (a hívást gyermektől felfelé bárki kezdeményezheti, ha öt után hívod, természetesen másnap ötkor fog érkezni). Ehhez persze elő kell készülni. A lakás ragyogjon, mint a majom hátsója, és árasszon kellemes légkört, azaz minden helyiségben a környezeti érték 90% körül álljon – váza virág, kép a falon, függöny sokat segít ezen (ha még éjfél előtt eladod ezeket, vissza fogod kapni minden pénzed, tehát akár ki lehet üríteni a családi kasszát átmenetileg). Elég egy családtagot kijelölni vendéglátónak, legyen ez az a személy, aki a legkedvesebb, jó karizmával megáldva, persze kipihent legyen, egy platina hangulat itt is sokat segít. Az igazgatót délelőtt jó felhívni, ezután lehet előkészülni. Négy óra körül egy finom vacsorát kell főzni, úgy a csili [Chili Con Carne] magasságában már oké, persze minél finomabb, annál biztosabb az ügy. Ha van két simed, akkor be lehet várni a fél ötös időpontot, ekkor ugye már vacsora főzhető, és egy homár [Lobster] tálalása igazán meglöki a szekeret (ez 10-es szintű kaja, de jó a 6-os vacsi - lazac, pulyka [salmon, turkey] - is). Azért írtam két karaktert, mert a főzés öt után fog befejeződni, és kell valaki, aki fogadja a tatát, bár egy órát várakozik, azaz este hatig rárész lepacsizni vele. Jó hűtő és sütő, konyhagép „kihozza az ízeket", ezt se feledd. Amint a diri megjött, érdemes elmenteni az állást, aztán mehet a buli.

A jobb felső sarokban megjelenik egy üzenetablak, és elindul a stopper. Valós időben 5 perced van, hogy 90 pontot összekaparj három akcióból.

- Jó a kajával kezdeni, nehogy a háziak felfalják az ünnepi lakomát. Kattints a figurán, „Szórakoztat / Vacsorázni hív" [Entertainment / Call for Diner], mássz el a vályúig, vendéged követ, felkap egy tányért, és zabál. Ülj az asztalhoz vele, enni nem muszáj, a csevegés a lényeg. Itt is 30-35 pont az ideális, ez az „Étel pont" [Food Points] értékét növeli (egy jó adag homár 45-48 pont körül hoz a konyhára).
- Következhet a ház megmutatása. Klikk az emberen, „Szórakoztat / Körbevezet [Entertainment / Tour]. Ekkor jobbra fent megjelenik egy duma, hogy igen, jó lenne a túra. Sétálj be az első helyiségbe, amit meg akarsz mutatni (klikk a bejárati ajtótól legtávolabbi pontra, és „Menjen oda"), vendéged követ, amint megérkezett, válaszd ki rajta a „Szoba megmutatása" [Show Room] opciót, kis animáció után megjelenik egy pontszám az említett ablakban, a „Séta pont" [Tour Points] sorában – egy elismerés 10-15 pontot ér. Ezt játszd végig minden, dicsekvésre méltó helyiségen (beleérthető itt a külső placc is, ha rendben van), úgy 30-35 pontot jó itt összeszedni. 90%-os értékeknél 4 helyiséggel elhencegve összejön úgy 50 pont, 40 pontot elérve a koma magától lemond a további nézelődésről; ha viszont nincs több „jó" helyiséged, a túrát befejezheted a „Körbevezetés vége" [End Tour] akcióval. Emlékezz a „környezet" szükségletnél leírtakra: a külső terep lokalizált, tehát a legszebb virágágyás, vagy a kertben elhelyezett szobor mellett mutasd meg a terepet, illetve a házban a szoba legjobban bevilá-

gított pontja környékén, ahol legmagasabb a szükséglet értéke, de a vécé is alkalmas, hiszen ott a „kis helyiség" elv miatt könnyű magasan tartani ezt a mutatót.

- Ezután már csak „Szövegelés" [Schmooze] marad, beszélj neki iskoláról, munkáról, pénzről, ettől nő a „Bájcsevely pont" [Schmooze Points] értéke. *Ezt a legmagasabb karizmával rendelkező végezze, gyorsabban és hatásosabban érsz el eredményt!* Ebbe az értékbe beleszámít minden pont, ami a jóember és a ház bármely tagja között a napi kapcsolati pontokat emeli. Megoldás tehát az is, hogy csoportos tevékenységet indítasz, például egy parti darts, vagy videojáték, közös tévézés négyesben megdobhatja az értéket. Adott esetben akár erre az időre kikapcsolhatod a szabad cselekvést, hogy mindenki csak azzal foglalkozzon, amivel javíthat a helyzeten, ez egyébként azért is jó, mert így nem eszik el a vacsorát a fickó elől.

A fenti három pontot egyébként tetszés szerinti sorrendben végrehajthatod, a pontszám a lényeg. Van pár titkos pontlehetőség is, mindegyik 10-10 pontot ér:

- Beültetés jakuzziba (hot tub), még jobb az aspirációs Szerelemkád (Love Tub).
- Kávéval itatás (legjobb, ha egy másik simmel szervíroztatsz eszpresszót, mialatt a vendéglátó smúzol a jóemberrel).
- Egy ital a bárpultnál (itt is másik simmel szolgálj fel, aztán itasd a palit).

Mindegyik csak egyszer játszható el, tehát nem lehet 6 pohár itallal 60 pontra „leitatni" a fickót, azaz maximum 30 pont szedhető így össze. Ha az összesített pontszám átlépi a 90-et, nyert ügyed van („XY bejutott a magániskolába" [XY just got into private school!]), lehet örülni. Ha nem, semmi nincs veszve, az egész hajchő megismételhető bármikor.

Nagyon fontos: ha a családban több gyerek van, a magániskolába egy sikeres igazgatómegnyeréssel minden srác bekerül, akinek az eredménye minimum 3-as [C], vagy e feletti!

A magániskola és az állami között több eltérés is van, előbbi javára persze. A „munkaidő" és a tanulás menete ugyanaz, de a magániskolába járó sim, ahogy említettem, kaphat jártasságpontokat, ezen felül egyenruhát visel. Ami azonban a legfontosabb: szükségletei is lassabban csökkennek a suliban, így több ideje marad tanulásra és képességfejlesztésre. Ezt mindenképp érdemes egy minitáblázatban összefoglalni:

	Éhség	Kényelem	Ürítés	Energia	Szórakozás	Társaság	Higénia
Állami iskola	-300	-75	-200	-175	-300	+50	-100
Magán iskola	-300	50	-200	-175	-200	+125	-50

Mint látható, a legfontosabb mércékben, tehát a szórakozásban és a társaságban van a legnagyobb plusz a magániskola oldalán, a komfort és a higiénia magasabb értéke (illetve kisebb csökkenése) már csak hab a tortán. Ráadásul, az élettől eltérően a privát tanintézményben sincs tandíj, tehát még anyagilag is megéri a dolog. És ahogy rögtön látni fogjuk, az a tini, aki magániskolába jár (automatikusan átkerül oda a korváltás után), további előnyöket élvez majd.

A kamasszá válás előtt két nappal ismét értesítést kapsz az eseményről, így jól fel lehet készülni (ismét és nagyon ajánlom a platinában átalakulást!). A szülinapon úgy, mint eddig, bulival-tortával (most már a srác fújhatja el a gyertyákat), vagy simán, a már ismert, „önakcióval" lehet éretté válni.

I.8.8. Kamaszkor

A kamaszkor első legfontosabb lépése, hogy váltáskor ki kell választanod a gyermek leendő életpályáját, azaz az aspirációt, de ha a fentiekket követted, akkor erre már felkészülhettél, és nem okoz különösebb gondot. Természetesen ezután már ezerrel kell készülni erre az életútra. A romantikusok figyelmét felhívom, hogy legény esetén nem árt sportos testalkattal nekivágni a kalandoknak, és a higiénia elhanyagolásának következményeként mindkét nemnél megjelenhetnek a pattanások, ezeket tükör előtt lehet ápolni [Use Acne Cream], de persze még jobb megelőzni rendszeres fürdéssel. Mindenképp vedd figyelembe az aspirációnál leírtakat, tehát ha a srácot majd egyetemre fogod küldeni, ott megjelenik az aspiráció váltásának lehetősége, így itt választhatsz egy, a kamaszoknak jobban passzoló életutat, és majd később válthatsz át például a Vagyon, vagy a Család pályára (de akár a Romantikára is).

A tini a szimuláció szempontjából egy „leszabályozott felnőtt". Mindent használhat, amit a felnőttek, legyen szó szükségletek feltöltéséről, vagy a jártasságok elsajátításáról. Vigyázhat csecsemőre, totyogóra, taníthatja, elláthatja őket, a gyermekek házi feladatának kitöltésébe besegíthet, és a többi. Sőt munkát is vállalhat, erről az adott fejezetben részletesen (illetve a Melléklet „Karrierek – tini és idős" táblázatában); a magániskolába járó srác a kiválasztott karriert második fokozaton kezdheti el.

A nagy újdonság persze egy tini életében a nemiség felismerése, és a fokozott érdeklődés az őt érdeklő nem irányában. Megjelenik az „első csók" és más egyéb „szíves" vágy, ezek egy része aspirációfüggő, nyilván a Románc életútra tereltek fognak e téren kaszálni. A tini komoly kapcsolatot alakíthat ki, rajongás és szerelem szövődhet a két partner között (de csak kamaszok között!), minderről a 7. fejezet 3. szakaszában volt szó. Természetesen nemcsak a szerelmek, de az egyéb kapcsolatok is fontosak itt, hiszen ebben a korban alakulhatnak ki a nagy, életre szóló barátságok, és természetesen a kamasz és a család viszonya is alakul – e két aspektusnak megvannak a maga érdekes „minijátékai".

Kimenő és kilógás

A tini a házon kívül is kereshet magának szórakozást, mégpedig egy barát társaságában. Ezt megteheti engedéllyel, de engedély nélkül is. A „törvényes mód" esetében kattints egy idősebb családtagra, itt elérhető az „Engedélyt kér elmenni otthonról" [Ask To Go Out] interakció. Ennek, ahogy a kapcsolatoknál, itt is sajátos feltételrendszere van. Az engedélyt az idősebb megadja, ha az ő oldaláról nézve:

- napi kapcsolat > 20, általános > 30, goromba/kedves jellem 7 pont vagy magasabb, és hangulat > -50, *vagy*
- napi kapcsolat > 20, általános > 30, goromba/kedves jellem 7-nél kisebb, de hangulat > 0, *vagy*
- napi kapcsolat > 20, általános < 30, goromba/kedves jellem 7 pont vagy magasabb, hangulat > 50, *vagy*
- napi kapcsolat > 20, általános < 30, goromba/kedves jellem 7-nél kisebb, hangulat > 90.

Mivel itt családtagról van szó, nem nehéz leellenőrizni, hogy minden stimmel-e, de ha kellően ápoltad a családi kapcsolatokat, már csak a hangulatra kell figyelni, és ha az alacsony, jöhet a jellemvonások elemzése. Természetesen bármelyik felmenőtől kérhető engedély, így minden esetben válaszd ki a legkedvesebb családtagot (persze, csak ha nem vagy nagyon fasírtban vele). Fontos megjegyezni, hogy maga az interakció is csak 20-as napi kapcsolati pont felett érhető el, ha tehát a srác mindkét szülővel fasírtban van, apuval 12, anyuval 19 a kapcsolati pont, ez a menüpont meg sem jelenik.

Ha megkaptad az engedélyt, a kimenő [Go Out] menüpont elérhetővé válik a telefonon, ezt indítva kiválaszthatod, kivel akarsz mulatni, itt nagyjából azok a szempontok játszanak, mint a házba invitálásnál, azaz kellően magasnak kell lennie a kapcsolati pontoknak, de nyilván az emberfia haverral akar csavarogni. Ha a másik tini elfogadja a meghívást, egy felmenője kocsival elhozza őt este nyolckor, és mint taxiba, kiskomád beülhet, és irány az éjszaka.

Ha a fentiekhez nincs kedved, vagy úgy találod, hogy a srác nincs olyan jó viszonyban az ősökkel, hogy elengedjék (esetleg a fentiek forognak fenn, azaz nincs meg a 20 pontos határ), marad a kilógás. Ezt is a telefonon kezdeményezheted, este 10 órakor megjelenik a „Ki-

oson" [Sneak Out] menüpont a telefonon, a többi, mint fent, azaz itt is jó ismerős fog ráállni a bulira. Mivel azonban ez „illegális" tevékenység, picit kell vele variálni. A másik kölyök hajnali egykor fog megérkezni, és egy órát várakozik. Simednek úgy kell elhagynia a hajlékot, hogy idősebb családtag ne vegye észre ezt a hadműveletet. Ha kikapcsolod a szabad cselekvést, és a felmenőket „bezárod" valami helyiségbe, vagy ágyba dugod, tiéd a pálya, de persze az is elég, ha a srác odakint játszik, vagy a kerti padon heverészik egy óra körül, míg a szülők bent matatnak a házban. Ha sikerül elvágtatni az éjbe, a társaság és a szórakozás szükségletei kiverik a biztosítékot, míg az energia és az éhség csökken. A buli hajnali négy óráig tart, és ugyanúgy, ahogy elment, vissza kell osonnia a házba, tehát ekkor sem vehetik észre.

Eme kilógásnak háromféle negatív végkifejlete lehet:

- ha a tini lebukik, amikor kioson;
- ha akkor kapják el az ősök, amikor visszasunnyog;
- végül „kockadobás" jelleggel előfordul, hogy a zsaruk hozzák vissza.

Mindhárom fenti eset negatív emlékként rögzül a tininél, lenyomatként a tanúknál, egyes esetekben komoly aspirációs pontlevonás is kíséri („Elkapják, amikor kioson" félelem), és természetesen a lebukató és a srác között némi erősebb kapcsolati pontcsökkenés is bekövetkezik. De nem ez a legrosszabb, ami egy tinivel történhet...

Elszökés otthonról

A simek életének egyik tragikus mozzanata, ha elhanyagolják családi kapcsolataikat, és ezt az érzékeny kamaszok viselik el legrosszabbul. Ha egy tini, és *a család minden tagja* között a napi *és* az általános kapcsolati pontérték -20 alá esik, a kölyök bejelenti, hogy őt itt senki nem szereti, elhagyja a szülői házat, és kirohan az ajtón. Ha bármely családtag a szökést követő 24 órában felhívja a rendőrséget („Vészhelyzet esetén" [Emergency] menüpont alatt), a következő nap a zsaruk visszahozzák a szökevényt. Ha a hívás a 24 óra letelte után történik meg, 50% arra az esély, hogy megtalálják és hazaszállítják őt.
Ha sikerül a porontyot ismét az ősi falak közt tudni, pontosan egy napod van arra, hogy helyreállítsd a megtépázott szálakat. Minden eröddel ezen légy, ugyanis ha az idő leját, és a kapcsolatok még mindig (vagy megint) a fenti határérték alatt vannak, a tini újfent bevágja maga mögött az ajtót.
Ha a rendőrség nem találja meg őt, vagy nem is keresteted, a kamaszt legközelebb gyakorlatilag felnőttként látod viszont, ugyanis a korosztályváltás napján fog hazatérni.

Természetesen ezen érzelmi kavalkádok sűrűjében is legfontosabb az iskola, hiszen a kamasznak továbbra is kötelező a tanintézet látogatása. Az iskolabusz még mindig nyolckor érkezik, viszont már délután egykor szabadulnak a srácok, így két órával „hosszabb a nap", plusz persze a szombat/vasárnap. Itt is be lehet íratni a srácot magániskolába, az igazgatós minijáték ugyanaz, mint a gyermeknél; jó tudni, hogy ha a kissrác már magánintézetbe járt, tiniként „örökli" ezt, azaz továbbra is a privát intézmény tanulója.

A suli ugyanúgy működik, mint a gyerekeknél, beleértve a tanulmányi fokozatok rendszerét is, ezért az előző fejezetben leírtak itt is érvényesek. Egy fontos kiegészítés: ha az eredmény 3_ [C-], vagy ennél rosszabb, a tini nem kap munkát, ha pedig dolgozik, és egyes [F] minősítést ér el, azonnal kirúgják. Bár a vágyak és félelmek táblázatában is megemlítem, álljon itt is: van egy igen nagy pontszámú vágy, ami főleg a kamasz felmenőinél jelenik meg, de a Vagyon aspirációjú srácnál magánál is: a „Stréberkedni" [Be An Overachiever]. Ennek lényege: a srácnak állást kell vállalnia, és úgy kell feljutni a karrier csúcsára, hogy közben (tehát a munka elvállalásától a 3. szintre történő előléptetésig) folyamatosan 5* [A+] minősítést ér el a suliban. Ez nem nehéz, ha megfelelően elékészítetted a jártasságokat gyerekkorban (azaz gyakorlatilag az összes, a kinevezésekhez szükséges jártasság birtokában vagy már – így csak a házi feladat megírásával kell törődnöd), ha a srác magánsuliba jár (hiszen itt ekkor csak egy szintet kell lépnil, és az aspirációt, ezzel együtt a hangulatot magasan tartod. Tanuláshoz, fejlődéshez nagyon jó a „gondolkodó sapka", célszerű ezt rendszeresen használni!

A lázadó kamaszkor pontosan 15 napig tart. A felnőtté válás előtt két, majd egy nappal érkezik a szokásos figyelmeztetés, majd a nagy napon lehet szülinapi zsúrt rittyenteni vagy csak „simán" felnőni – persze megint célszerűen arany- vagy platina aspirációval.

I.8.9. A felnőttkor

A „beérés" pillanatában karaktered munkanélküli státuszba kerül. Amennyiben a szülői ház kicsi, simed elköltözhet, erre a számítógépen vagy az újságban van alkalmas menüpont („Keressen saját lakást" [Find Own Place]). A figura háztartásából másokat is magával vihet, például anyukáját – a kiválasztott karakter vagy csapat a tárolóba kerül, ki kell menned a szomszédság nézetbe, és a már ismert módon beköltöztetni őt vagy őket egy hajlékba.

Ha tervszerűen cselekedtél eddig, nincs más dolgod, mint a megfelelő állást kiválasztani a már ismertetett és megszokott módon – ha kell, előtte pár jártasságot még feltolhatsz, hogy előnyös szinten kezdj, minderről a 6. fejezetben volt szó. Innentől kezdve a karrier építése a fő feladat, ami egyrészt a szükséges képességek elsajátítását, másrészt barátok „beszerzését" jelenti. Eközben jöhet a házasság és a gyerek, gyerekek, igény szerint.

A felnőttkor 29 napig tart, ami nem túl sok, de ha jól előkészítetted a terepet, képességfejlesztéssel nem kell törődnöd (vagy nem sokat), és ha odafigyeltél, eddigre van annyi aspirációs pontod, hogy megvehesd az Életelixírt, amellyel összesen 15 nappal tolhatod ki a felnőtt életet. A megöregedés menete a szokásos, két nap, egy nap, szülinap vagy „Felnő".

Nagyon fontos! Az aspirációnak a megöregedésnél kiemelt jelentősége van: ha nulla pontos aspirációs szint alatt történik meg az életkorváltás, a sim végső életkorából két nap levonásra kerül, míg nullánál magasabb szinten napok adódnak hozzá, ezt lásd a következő szakaszban!

Épp ezért ki kell hangsúlyozni: minden lépésed a váltás előtti napokon kiemelt jelentőségű, jól kell időzítened, és ha platinába mész, inkább válts azonnal, mert itt legfeljebb egy napot dobsz el, időként viszont sokkal több időt nyerhetsz!

I.8.10. Nyugdíj, öregkor

Az időskor legfőbb jellemzője, hogy nem tudni, meddig tart. A kijelző megváltozik: immár nem a hátralévő napokat, hanem az eltelteket olvashatod le. Az alapidő 10 nap, ehhez két érték adódik hozzá:

- A felnőttkorból idősbe átalakuláskor elért aspirációs pontszám, a következők szerint:
  - alsó vörös: -2 nap
  - felső vörös: +0 nap
  - bármelyik zöld: +3 nap
  - arany: +7 nap
  - platina: +10 nap
- A fentiekhez még egy „kockadobásos", véletlenszerű érték adódik hozzá, 1-10 nap.

Ha tehát sikerült platinában váltanod, minimum 20 napra számíthatsz, ezért jó, ha mindent ezen időszak alatt végrehajtasz, és a többi, a bónuszként hozzácsapottat „csak úgy" élvezed.

Az idős egyik fő feladata a következő generációk segítése. Egyrészt élettapasztalatát kell átadnia, neveléssel, segítéssel, oktatással (például az aspirációs tárgyak használatával – sokan ekkor fognak feljutni karrierjük csúcsára). Másrészt anyagilag is megalapozhatja utódai jövőjét, többfajta értelemben:

- A hajlott korba lépett sim azonnal nyugállományba vonulhat, ez mindössze egy telefonhívásba kerül („Munkahely / Nyugdíjba vonul" [Work / Retire from Job]). A nyugdíj összege az aktuális heti fizetés fele, héttel osztva, ugyanis naponta kapja meg az idős sim. Hogy egy például mondjak: az üzletember 10. szinten 8400 simoleont keres egy héten

(lásd a már ismert karriertáblázatot!). A nyugdíja ennek fele, tehát heti 4200$ lesz, ez héttel osztva 600$, ennyit kap kézhez minden áldott nap, élete végéig. Épp ezért természetesen erősen ajánlott, hogy érdd el a karrier legmagasabb fokát, hiszen ott elég jelentősen megugranak a bérek (a sportoló 9.-en 7000, 10.-en 9099 simoleont keres, a kettő közötti különbség a nyugdíjban napi 149$-t jelent). Természetesen nem kötelező a nyugdíjba vonulás, ha egyéb dolgod nincs, nyugodtan melózhatsz tovább, de ha jól áll a család, célszerű meglépni.

- Lehetőség van nyugdíjas állás vállalására is (ugyanazon munkák, mint a tiniknek), ez általában heti öt nap, három órában, 45-95 $ fizetésért, természetesen a pénz hozzáadódik a nyugdíjhoz. E kettő pénz összege olyan, mintha az idős a régi karrierje 5.-6. szintjén dolgozna (500-700$ között naponta), ami azért nem rossz.
- Végül, de nem utolsó sorban, ahogy azt az 5. fejezetben már említettem, ha bekövetkezik az elkerülhetetlen, az örökség összegét az aspiráció szintje határozza meg (lásd ismét: Melléklet, „Örökség és aspiráció" táblázat).

Az idős sim egyébként a szimulációt tekintve megegyezik a felnőttel, akár gyakorlati életét, akár kapcsolatrendszerét tekintjük, a rajongástól a házasságon át a gyereknemzésig szabad a pálya. Nála az ürítés és a komfort, amire erősebben oda kell figyelni, épp ezért tanácsos megvásárolni a drágább vécét, ami ugye utóbbi szükségletet is növeli – az idősek kétszer annyi időt töltenek a vécén, mint a fiatalabb korosztály (pontosabban: azonos mértékben leürült mérce dupla annyi idő alatt áll vissza maximumra). Többet is kell enniük, mint másoknak, ezért több törődést igényelnek, de persze meg is érdemlik. Van még egy érdekes és kedves lehetőség: ha olyan idős házaspár van a családban, akik felnőtt korukban keltek egybe, ők aranylakodalmat tarthatnak, erről bővebben a 9. fejezet 2. szakaszában!

Mielőtt lezárnánk a simek életciklusát, egy kis gyors összegzés a fentiekre: mint remélem kiderült, a TS2 sokkal többet nyújt, mint az első rész. Annak lényege az volt, hogy minél több pénzt összeszedj, ebből kiépíthesd álmaid házát, elérj bizonyos életcélokat (házasság, gyerek, stb.) Ebben a részben minden új elem arra szolgál, hogy megértsd, hogyan épülnek egymásra a generációk, hogyan segíthetik a felmenők utódaik életét. Okos családtervezéssel, a gyermek helyes nevelésével, tartalmas felnőtt élettel, majd gazdag, nyugodt, mégis tevékeny öregkorral az újabb és újabb generációk élete egyre könnyebb lesz, és bizton számíthatsz rá, hogy emléked nem feledik el, és hálával emlegetik majd neved. A TS2 az élet játéka, és ez az aspektus benne talán a legszebb.

I.8.11. Az öregkori, természetes halál

Ha bekövetkezik az elkerülhetetlen, megérkezik a kaszás, a ház népe összeszalad, sírás-rívás, gyász. A halál megrázza homokóráját, az áldozat pedig, szerettei zokogásától kísérve átlebeg a közfalon, helyébe helyes kis urna marad, és egy ablakban megjelenik, ki mennyit örökölt. Hozzátartozó és barát egyaránt kap, az összeg a néhai aspirációs pontszámától és a kapcsolati szinttől függ, a részleteket lásd a már említett táblázatban (Melléklet: „Örökség és aspiráció"). Eme halál ellen semmit nem tehetsz, az élet természetes része; mindemellett széppé teheted, ugyanis az, hogy mily formában távozik simed e létsíkról, szintén aspirációs szintjétől függ.

Minden továbbiról, azaz a síremlékekről, a siratásról és a szellemvilágról e fejezet utolsó előtti szakaszában olvashatsz.

I.8.12. Nem természetes halálokok

Tinédzserkortól felfelé simjeid mindenféle balesetek és csapások által, válogatott halálnemekkel is eltávozhatnak az élők sorából; a gyermekek ritkábban, bár fulladás, tűz bejátszhat a képbe.

I.8.12.1. Fertőzés

Ötféle halálos fertőzést rejtettek a kedves fejlesztők játékunkba:

- **Nátha:** Ez a legközönségesebb, simed munkában vagy iskolában kaphatja el (esély: 1%), otthon aztán könnyen továbbadhatja bárkinek a szociális interakciók során. Tünetei: köhögés, tüsszögés. Közvetlen halált nem okoz, de ha elhanyagolod, a szövődménye már igen.
- **Tüdőgyulladás:** Ez a nátha említett következménye, amennyiben nem kúráltad ki beteg simedet. Erős köhögés és levertség jellemzi. Ha továbbra sem sikerül meggyógyítani a kornát, vagy nem foglalkozol vele, a betegség halálos kimenetelű lehet. Enyhén fertőző.
- **Influenza:** Ha elhanyagolod a házat, megjelennek a csótányok (de a felborogatott kuka is szinte azonnal odavonzza őket). Tőlük kaphatod el az influenzát (esély: 5%), mely köhögéssel és hasmenéssel jár, és szintén gyorsan terjed a társas érintkezés útján. Halálos lehet!
- **Vírus:** A tudományos pálya karrierjutalma, a „SimSanto Inc. Bio Station" melléktermék lehet, erről részletesen lásd a 6. fejezet utolsó szakaszát. A lötty erősségétől függ a betegség lefolyása is, ugyanis a lehetséges, alább felsorolt szimptómák közül kettőt választ ki a szimuláció, mint „büntetést"; a nagyon ütős darab rémisztő gyorsan megfertőz mindenkit, és arat a kaszás.
- **Ételmérgezés:** Ezt tudod legkönnyebben elkerülni, ugyanis a zöld felhős – azaz romlott – ételek elfogyasztása, illetve az ilyen maradékot tartalmazó tányér tisztára nyalása okozhatja a betegséget (esély: 5%); sajnos ezeket a tevékenységeket hőseid maguktól is képesek megtenni (főleg a trehányabb sim – ő még a kukából is ehet, ami szintén ide vezet), ezért a legjobb, ha sosem hagyod szét a mosatlant a házban. A kór fő tünete a hányás és a székrekedés.

Vegyük sorra az emlegetett szimptómákat és jellemzőiket:

- **Köhögés:** Jól láthatóan köhög a koma, miközben csökken a komfortmérő. A csökkenés mértéke jelzi az eset súlyosságát.
- **Tüsszögés:** Ez is jól látható, és ugyanaz, mint a köhögés: komfortcsökkentő, és a mérték az irányadó.
- **Levertség:** Az energiaszint hirtelen lezuhan, ismét ennek nagysága mutatja, mennyire komoly az ügy.
- **Hasmenés:** Egyszer csak mennie, sőt rohannia kell simednek, azaz az ürítés mércéje csökken, vagy a kór súlyától függően lenullázódik.
- **Hányás:** A legegyértelműbb jele ennek van. Simed megpróbál eljutni a vécéig, de ha nem megy, a padlóra szökteti a kisrókát. A komfortot csökkenti. A súlyosságot a hányás időtartama jelzi.
- **Székrekedés:** Kevésbé egyértelmű, a komfortérzet csökken, és ha a fenti tünetek (kuc-kuc, hapci, kicsi Vuk) egyikét se látod, gyanakodhatsz erre; néha az is jelzi, hogy simed szabad cselekvés módban akkor is rácsüccsen a fajanszra, ha az ürítés mércéje 100%-on áll.

A fertőzések gyógyításának két módja van. Az általános, hogy 12 óráig (őszszesen, nem összefüggően) pihenteted a beteget, ami alvást, fekvést, ücsörgést, szunyókálást jelent, a lényeg a minél magasabb és lehetőleg folyamatos komfort- és energiafeltöltés (ha bármilyen okból elájul hősöd, az eszméletvesztés időtartama is beleszámít ebbe). Ha ezt az időt sikerül átvészelned, simed meggyógyul, ha nem, meghal (kivéve a nátha, itt tüdőgyulladás léphet fel). A másik módszer a már említett kutatóállomásban készített szérum elfogyasztása (lásd ismét a 6. fejezetet). A gyógyszert tini és felette veheti el a készülékről, kisebbeknek be kell adni. Ha gyenge volt az anyag (alacsony logikájú sim kotyvasztotta), több adagra is szükség lehet, egyébként egy lövés elég a boldogsághoz. Fontos: totyogó nem halhat meg, tehát nála akármeddig kitolódhat a betegség fázisa, őt bármely módszerrel ki kell kúrálni!

I.8.12.2. Vízbefulladás

Ha a medencében úszó sim energiája elfogy, alámerül és megfullad. Ezt a legkönnyebb előidézni, hiszen elég, ha beküldöd a jóembert a vízbe, majd építkezés módban kiemeled a létrát...

I.8.12.3. Áramütés

Nem ritka baleset, akkor fordulhat elő, ha egy alacsony mechanika képességű sim megpróbál megjavítani egy lerobbant elektromos szerkezetet. Az ütés önmagában nem halálos, viszont leviszi a szükségleteidet a felére, és ha ekkor három vagy több -90 pontra esik, hősöd az örök vadászmezőkre távozik. Megjegyzem, áramütés még a magasan kvalifikált szakembert is érheti néha (akár a kihívott szerelőt is!), de persze lényegesen ritkábban, mint egy „kontárt" (csak tinitől felfelé).

I.8.12.4. Tűzhalál

A tűz gyakori a háztartásokban. A TS2-ben a leggyakrabban a konyhában lobban fel, a fő kiváltó ok a szakács képzetlensége, ilyenkor a tűzhelyen vagy a mikróban készülő étel lángra kaphat. A másik – elég idegesítő – jelenség, hogy a mikróba, a szendvicssütőbe vagy a tűzhely sütőjébe helyez simed egy olyan ételt, melynek elkészítéséhez időre van szükség, elmászkál, és elfelejt visszamenni; a kész állapotot jelző csengőszó után egyre sűrűbb füst szivárog, majd hamarosan kicsapnak a lángok. Normál esetben is kitörhet a tűz, például amikor odakap az étel, de ez ritkábban fordul elő. Kiváltó ok lehet még, hogy a kandalló közelébe éghető, gyúlékony anyagot helyezel, és ez lángra kap, illetve az áramütés következtében is meggyulladhat akár simed ruházata, akár a környezetében bármi.

Abban a pillanatban, hogy az első nyelv felbukkan, a berendezés lángba borul, majd kis idő múlva a tűz tovaterjed a környező tárgyakra (ennek gyorsasága függ annak anyagától is, a fa jobban ég, és persze az elektromos cuccok is) – és persze simekre. Eközben a ház népe erős izgalmi állapotban pánikol, ha csecsemő, totyogó van a házban, őt jó esetben kimenekítik a hajlékból (jó megjegyezni, hogy mind a totyogók, mind a csecsemők tűzállóak, csakúgy, mint az etetőszék és a kiságy, tehát értük nem kell aggódnod). Ha kellő elővigyázatossággal füstjelzőt szeretél fel a tűzhely vagy kandalló közelébe, a tűzoltóság perceken belül a helyszínen terem. Ha nem, vagy váratlan helyen támad a vörös kakas (lásd az áramos történetet), kattints a tűzforrásra, ezen elérhető a „Tűzoltás" [Extinguish] akció, ekkor karaktered neki áll maga az oltásnak, ez azért lassabb, mint a szakemberek munkája (és itt is van esély, hogy a lángnyelv belekap simedbe – ilyenkor őt kell oltani). Egyébként nyerő kombináció, ha a tűzoltók mellé beállsz a poroltóddal, így közösen hamarabb végeztek (a tűzoltó egyébként telefonon is kihívható a „Vészhelyzet esetén" [Emergency] pont alatt – néha ehhez törölnöd kell a parancssorból a pánikolást). A sikeres oltás nyomán hamu és víz marad, mely gyakorlatilag lenullázza a környezet-szükségletet, így iziben össze kell takarítani – no és az érintett sim higiéniája is erős csorbát szenved. Ezen akció alatt egyébként aljas módon elérhetetlen mind a vásárlás, mind az építés mód, így nem mozgathatsz el semmit a tűz közeléből (a lángok maguktól is kialszanak, ha nincs már éghető anyag körülöttük).

> **Megjegyzés:** *az Egyetem kiegészítő telepítése után elérhető és felszerelhető a tűzhely fölé egy elektromos esőztető berendezés, mely a tűz kitörésekor heves vízsugárral esik neki a lángoknak. Nagyon hasznos darab!*

I.8.12.5. Éhhalál

Ha az éhségmérőből „eltűnik a higany" (-100 pont), simed megtámadja a hűtőt, és tömni kezdi arcába az ételt. Ha a frigó üres, a szegény lélek egy órán belül éhen hal. Ez csak tinitől fölfelé működik, hiszen a fiatalkorúakat a szociális munkás ilyenkor azonnal elszállítja.

I.8.12.6. Halálra ijedés

Ez már ritkábban előforduló dolog. Ha a házban egy szellem kísért (lásd lejjebb), van rá esély, hogy az útjába kerülő simet megijessze, az áldozat elrohan, előtte esetleg be is pisil. A többi az áramütéshez hasonlóan működik: az ijedség hatására a szükségletek feleződnek, ha 3 vagy több -90 pont alá esik, hősöd meghal. Tinitől felfelé számíthatsz ilyenre, az öregeknek nagyobb rá a sanszuk, a gyermekek nem halhatnak meg, viszont a záróizmaik elengednek.

> **Megjegyzés:** *az Éjszakák kiegészítőben a vámpírok számára rendszeresített koporsóba pillantással, és a benne fekvő akciójával is lehet ijeszteni – részleteket lásd ott!*

I.8.12.7. Műhold-baleset

Különleges, nagyon exkluzív halálnem. Amikor simed a szabadban az eget bámulja (nappal „Felhők nézegetése" [Watch Clouds], éjjel „Csillaglesés" [Stargaze] – nem teleszkóppal!), olykor előfordulhat, hogy egy pályájáról letért, elszabadult műhold a fejére pottyan, és kivasalja, csak kis kupac hamut hagyva az utókorra. Kis vigasz a családnak, hogy az objektumot 1999$-ért el lehet adni... (Csak tini és felette!)

I.8.12.8. Gyilkos legyek

A legritkább, és egyben legdöbbenetesebb halálnem. Rettentő koszos lakásban, amikor legalább 15 mosatlan, zöld füstös tányér heverészik szerteszét, és a környezeti érték mérője üresen ásít, a tányérokhoz lépő simre (tini, felnőtt vagy öreg) a legyek totális támadást inéznek, és felfalják őt.

I.8.13. Szellemek, avagy élet a halál után

Ha sim a házon kívül halt meg, egy sírkő, míg ha odabent, urna marad utána. E két állapot között dinamikus az átmenet, azaz vásárlás módban a kéz eszközzel megfoghatod, és cipelheted, ha az urnát kiviszed, sírkővé alakul, ha ezt a házba teszed, urna lesz belőle. Azon idősek, akik legalább arany aspirációs szinttel halnak meg, különösen puccos síremléket kapnak, melyen rajta lesz a halál pillanatában érvényes aspirációs titulusuk, ezt rákattintva elolvashatod. A hozzátartozók, az elhunythoz fűződő kapcsolati értékük függvényében automatikusan megsiratják őt, kezdetben gyakrabban, később ritkábban, de ezt magad is kezdeményezheted [Mourn]. Mindenkinek saját ízlésére bízom, mit tesz az emlékművel: le lehet keríteni a telek sarkában egy kis családi temetőt, vagy ki lehet tenni az urnát a lakás adott pontjára.

Azt azonban tudni kell: a holtak nem nyugszanak, szellemként kísértik az élőket, erre éjfél és reggel 7 között kerül sor, az időpont erősen változó (ennek leginkább a Tudás életpályáját járók örülnek, hiszen ők 1000 pontot kereshetnek szellemlátással). A kísértet színe, megjelenési formája és viselkedési módja tükrözi a halált, mely elragadta őt:

- Természetes, öregkori halál: fehér
- Fertőzés: zöld
- Vízbe fulladás: kék, a szellem tócsákat hagy
- Áramütés: sárga, a szellem szikrázik, és meg is „áramütheti" magát
- Tűzhalál: vörös, a szellem füstölög
- Éhhalál: átlátszó, és a hűtőből 5 egységnyi élelmet lop
- Halálra ijedés: rózsaszín
- Műhold-baleset: narancs
- Gyilkos legyek: lila

A szellemek mindenféle mókás dolgokat követnek el, az élők bosszantására és ijesztésére:

- Bekapcsolják a tévét, zeneberendezést, komputert.
- Megtöltik a kádat vízzel (ha a szellem különösen rossz hangulatban van, összekoszolja, és nekiállhatsz súrolni).
- A virágokat elhervasztják.
- Az étkezőszéket felemelik, még akkor is, ha ül abban egy poronty.
- A gyógyászati karrierjutalom bábuját lebegtetik (poltergeist!).
- Szintén lebegtetik a mikrót, és az ajtaját nyitogatják.
- A játékmackót is megreptetik, és a fejét körbefordítják (Ördögűző rulez!).
- Az asztali lámpákkal is repülőst játszanak, ha a szellem dühös, össze is törheti azt.
- A xilofonon játszanak.
- Effektíven ráijesztenek simedre, ami akár halálhoz is vezethet (lásd fent).

A kísérteteknek is van hangulata, ám ezt nem szükségleteik, hanem érzéseik determinálják – sajnos elég könnyű felbosszantani őket. Dühös lesz a szellem, ha:

- Éhhalált halt, és a frigó üres (vagy nincs is hűtő a lakásban). Ezt a szellem feje felett megjelenő hűtő ikon jelzi.
- Özvegye újraházasodik, ilyenkor a szellem gondolatbuborékjában az új pár jelenik meg, vörössel áthúzva.
- Családod elköltözik, és a telken hagyod maradványait (az alapcsomagban kénytelen vagy ezt tenni, az Éjszakákban már van erre megoldás, lásd ott). Ekkor persze a szellem az újonnan beköltözőket fogja molesztálni (így készíthetsz elátkozott házat a hegytetőn...).
- Egy gyerek vagy tini felrúgja, összetöri síremlékét.

Az utolsó pontot is magyarázzuk meg. Gyermek vagy tinédzser simek, ha aspirációs pontszámuk alacsony, szabad akarat módban felrúghatják a sír-

követ, illetve összetörhetik az urnát. Felnőttek ezt kérésre teszik meg, e pont akkor jelenik meg, ha az elhunythoz fűződő általános (hosszú távú) kapcsolati értékük alacsony volt. Főleg az urnatörés hoz sok mókapontot a konyhára, a sírkőbe rúgás olyan, mint a hasonló akció a kerti törpével vagy flamingóval. Az összetört urnából egyébként ugyanúgy felszáll a kísértet, mint az épből, csak rendesen bepipálva – megszabadulni tőle csak akkor tudsz, ha felsöpröd a cserepeket és a hamut.

Ha a fentieket el akarod kerülni, kívül helyezd el a sírt, és kerítéssel vedd körbe a területet, kapu nélkül persze. Ám ha egyszer és mindenkorra meg akarsz szabadulni a szellemtől, simán eladhatod az urnát/sírkövet vásárlás módban, 150$-t kapsz érte, no ennyit szeretteidről. (Hm, és a 150$-os bevétel miatt, ha morbid lennék, bevehetném ezt is az otthon végezhető munkák közé, Norman Bates forever...)

I.8.14. Könyörgés a kaszáshoz

Amikor a *nem természetes halált halt* simért eljő a kaszás, lehetőség van az „újraélesztésre". A halál kikeresi a nagykönyvből a nevet, majd suhint a kaszával, és ezzel begyűjti hősöd lelkét, kék kör formájában. Ekkor rákattintva elérhető a „Könyörgés" [Plead] akció, a kezdeményező (tini és felette) térde hull, és könyörög szerettéért. Erre csak az alkalmas, akinek az elhunythoz fűződő kombinált kapcsolati értéke (a napi és általános) minimum 25 (azaz például napi 15, általános 10).

A kaszás ekkor egy játékot ajánl: egyik kezében a lélek, a másik üres, a háta mögé rakja mindkettőt, majd mond egy számot 25 és 100 között. Ha ez alacsonyabb, mint az említett kapcsolati érték, előveszi a lelket, és simed feltámad, ha viszont magasabb, magával viszi őt. Megjegyzendő, hogy ha a kombinált érték 90-nél nagyobb (tehát egy házaspárnál például 90+90=180), az érték fix 90-re lesz csökkentve, így a halálnak mindig lesz 10% esélye, hogy ő nyerjen (hiszen 91 és 100 közötti számnál övé a buli).

Jegyezzük azt is meg, hogy elsősorban a Tudás életutat járók egyik, sok pontot érő vágya, hogy megtapasztalják a halálközeli élményt, és visszatérjenek a halálból (akik látták az „Egyenesen át" című filmet, sejthetik, honnan vették ezen ötletet a fejlesztők...). Aki meg akarja próbálni ezt a nem kevés kockázattal járó mókát, csak rajta, fent lehet olvasni, mi módon lehet hősödet életveszélybe sodorni, és persze ilyenkor kell mellé valaki, aki kellően jó kapcsolattal fűződik hozzá – hogy pontosak legyünk, 90 pontos összesített értékkel, hiszen még ekkor is van a kaszásnak 10% esélye.

Bármely esetben egy dologra felhívom a figyelmet: a vízbe fulladásnál a halálhoz könyörgésnek gyakorlati akadálya van: ha a kaszás a medence közepén lebeg, nem lehetséges az interakció! Erre csak akkor van esély, ha a parthoz közel történt a baleset – a fent említett tudósok erre is figyeljenek oda!

És némi fekete humor: ha az elhunyt egyedül élt, és így a kaszás egyedül találja magát a házban, elmehet vécére, lecsüccsen a tévé elé, ha van bárpult, iszik egy kortyot. Érdekes megoldás ez is...

> **Megjegyzés:** *az Egyetem csomagban a Paranormális munkakör karrierjutalma egy telefon, mellyel bárkit feltámaszthatsz; a részleteket lásd ott!*

I.9. Közösségi élet

A kapcsolatokról, a barátokról és a várost benépesítő simekről már volt szó; ebben a részben két olyan részletet emelek ki, melyet bővebben még nem jártunk körbe, illetve alaposan körbejárom a közösségi helyeket is.

I.9.1. Ismerős ismeretlenek (avagy az NPC-k)

Az ismerkedésnél már írtam a nem játszható karakterekről, közkeletű angol rövidítéssel az NPC-kről. A játékban három réteggel találkozol. Az első két kategória szereplői bevonhatók simjeid életébe, azaz megismerkedhetsz velük, baráttá teheted őket, akár házastársad is lehet bármelyikük. Ilyenkor átalakulnak normál simmé, tehát elvesztik állásukat – postás karrier nincs a játékban -, viszont a szekrényben megtalálod a korábbi munkaruhát, ha a az asszonyt be akarod öltöztetni cselédnek (Teddy Meldrum rulez). A szimuláció kisorsol nekik egy aspirációt is, és a házba költöző sim magával hoz némi kápét, 1000-10000 simoleon értékben.

A közösségi helyek eladóin kívül a szolgáltatóknak adhatsz borravalót [Tip], ami a kapcsolati értéket növeli. Ha ez napi 30 *és* általános 20 fölé emelkedik, az illető a munkaidő lejárta után egy üzenetablakban megkérdezi, hogy van-e kedved lógni egyet [hang around]. Ha igenre böksz, átalakul normál látogatóvá, ilyenkor az ezekre vonatkozó szabályok élnek (lásd: kapcsolatok).

I.9.1.1. Bérelhető szolgáltatók

NPC neve	Alapdíj	Óradíj	Hívható	Szolgáltatás
Csótányirtó [Exterminator]	10$	50$	9-17 óra	Megöli a csótányokat.
Dadus [Nanny]	10$	15$	Bármikor	Eteti, tisztába teszi a kicsiket, játszik velük, ha nincs más teendő, takarít
Kertész [Gardener]	5$	10$	8-18 óra	Locsol, gazol, sövényt nyír; maximum munkaidő: 8 óra!
Mixer [Bartender]	10$	15$	Bármikor	Bárpult mögött italt készít és szolgál fel; max. munkaidő: 6 óra!
Szobalány [Maid]	5$	10$	10-17 óra	Kitakarítja a házat; 17 órakor elmegy!
Szerelő [Repairman]	10$	50$	9-17 óra	Megjavít minden rossz tárgyat a házban

Ezeket az NPC-ket telefonon, a Szolgáltatók [Services] menüpont alatt találod meg és bérelheted fel, legtöbbjük funkciójáról a könyv megfelelő helyein már volt szó. A kertész és a szobalány alkalmazása hálás, ha nem akarod magad lekötni a ház körüli munkákkal, rendszeres fizetés mellett, olyan 4.-5. szint felett már megengedheted magadnak alkalmazásukat. Utóbbit persze jobban meg kell gondolni, hiszen heti 2-300 simoleonra is rúghat egy vagy két nagyon trehány sim után körbenyalni a házat. A szerelő rettentő drága, így mindenképp jobban megéri valakit a házban kikupálni műszaki ismeretekből. Megjegyzendő, hogy a figura, bár nagyon képzett, szintén kaphat áramütést, de ő nem hal meg, viszont a berendezés tutira kigyullad!

Fontos megjegyezni azt is, hogy ha feleslegesen hívsz ki valakit, a kiszállási díjat (alapdíj) akkor is ki kell fizetned; ez érvényes a csótányirtóra, ha nincs bogár, a szerelőre, ha nincs elromlott berendezés a házban, és a mixerre, ha nincs bárpultod. A kertész és a cseléd a megjelölt időpontban akkor is elmegy, ha nem végzett a munkával, a túlóra a simek világában ismeretlen fogalom (óh, boldogság).

I.9.1.2. Autonóm, szociális (megismerhető) NPC-k

A betörő érdekes figura. Időnként felbukkan a ház körül, osonva. Ha van riasztó, és abban a helyiségben, ahová a rosszarc betoppan, a koma pánikba esik, nem pakol el semmit, menekülni próbál, de a jard befut, és megmérkőzik vele, heves közelharcban. Ha a bűnös győz, a rend őre elanyátlanodva áll, ilyenkor topog picit, szociális interakcióra készen (hiszen leginkább ekkor tudsz összehaverkodni vele). Ha azonban a zsarunak sikerül felülkerekednie, a kétes elemet bevágják a rendőrautó hátsó ülésére, és az egyenruhás újfent a házban szambázik, miközben vagy az ellopott tárgyak értékét, vagy némi jutalmat kiutal részedre. Ha a bűnöző sporttárs érdekel, ebben az idő-

Neve	Leírása
Betörő [Burglar]	Véletlenszerűen felbukkan éjszaka és rabol
Eladó [Salesman]	Közösségi helyeken cuccokat árul
Futár [Delivery People]	Pizzát és hűtőbe ételt hoz házhoz
Postás [Postman]	Kedd és csütörtök reggel tízkor hozza a számlát, illetve a fizetés másnapján elviszi a pénzt
Rendőr [Policeman	Betörőt letartóztatja, beszünteti a partit, visszahozza a szökött tinit
Tűzoltó [Firefighter]	Eloltja a tüzet
Újságos [Paperboy]	Reggel hétkor újságot hoz (ha van hova lerakni, és nincs három döglött lap a házban)

intervallumban a kocsin kattintva elérhető egy akció („hátsó ajtó kinyitása" [Open Rear Door]), ekkor kiengedeed a bűnöst, és van pár másodperced, hogy megszólítsd, mielőtt eliszkol, így megjelenik a kapcsolati panelen. Mint minden más esetben, bár van rendvédelmi és betörő állás is a játékban, mindkét figura, ha a családba emeled, elveszti korábbi állását (persze visszaterelheted őket erre, ha úgy tartja kedved).

> **Megjegyzés:** *a riasztót egyébként a fentiek szellemében a „moveobjects" kóddal (lásd: Melléklet – „Kódok") érdemes a ház külső falára felszerelni, így a teljes objektum védve lesz.*

A rendőr és a tűzoltó telefonon, a „Vészhelyzet esetén" [Emergency] pont alól is kihívható, ha ismerkedni akarsz velük, és van pénzed, ugyanis a fals riasztás kerek 500 simoleonba kerül, tehát nem egy olcsó randi.

A közösségi helyek eladóival egy trükk van: ha nincs vevőjük, beszélgethetsz velük, viccelődhetsz, de semmiféle szorosabb érzelmi akciót, egy ártatlan flörtöt sem indíthatsz munkahelyükön – erre csak akkor kaphatók, ha meghívod a házadba őket, akkor viszont szabad a pálya.

Végül említessék meg a futárok azon „kellemes" tulajdonsága, hogy egyben értékbecslők is. Előfordulhat ugyanis az az eset, hogy megrendeled a pizzát vagy kaját, ám míg ők kiérnek, vásárolsz valami csecsebecsét a házba, és nem lesz elegendő készpénzed a fizetéshez. A futárok nem szívbajosak: az adott értékben magukhoz vesznek valamit a házból.

I.9.1.3. Autonóm, nem szociális NPC-k

Neve	Mikor jelenik meg	Mit csinál
Kaszás [Grim Reaper]	Ha egy sim meghal	Lecseréli a simet urnára. Könyörögni lehet neki.
Végrehajtó [Repo Man]	Amikor a vörös számlát nem fizeted be 4 napig	A számla értékében felszippant tárgyakat a házból.
Szociális munkás [Social Worker]	Ha nem törődsz a kisbabával, totyogóval, gyerekkel	Elviszi a srácokat a házból örökre.
Pszichológus [Sim Shrink]	Amikor a sim aspirációmérője teljesen kiürül	Terápiával normál állapotba állítja vissza a simet.
Nyúltárs [Social Bunny]	Ha a szociális szükséglet nagyon alacsony	Társaságot nyújt, míg a szociális érték pozitívba vált.

Fentiekkel nemigen tudsz kapcsolatba kerülni, egyedül a kaszással lehet alkudozni, a többiek teszik a dolgukat. Felbukkanásuk kivétel nélkül negatív dolog, ezért sokszor simjeid aspirációs mátrixában félelemként jelennek meg, amikor az esélyük megnő, mintegy figyelmeztetésként (például ha hősöd „társaság" szükséglete narancssárgába vált, a rettegések között megjelenhet a „Nyúltárs!", mégpedig komoly pontlevonás – 3500 pont - rémével).

A **végrehajtóról** is ejtsünk szót, mert külön erre sehol nem tértem ki. Mint az életben, a simeknek is számlát kell fizetniük életvitelük után. Ám hogy a mérés egyszerűbb legyen, ez nem a fogyasztott vízvagy árammennyiség, hanem egyfajta luxusadóként a ház berendezésének átlagértéke után állapítja meg a szimuláció. 6 simoleont kell fizetned minden tárgy után, melyet a „Vásárlás" menüből 1000$, vagy ez fölötti értékben, és 4 simoleont azok után, melyeket az „Építés" menüben, hasonló értékösszegben vettél (tehát itt például egy kandalló, vagy akár egy egybefüggő kerítés, nagy ház és drága burkolat esetén a külső festés, stb.).

A számlát a postás kedden és csütörtökön délelőtt 10-kor hozza, amerikai módon a postaláda felhajtott karja jelzi a küldeményt, ilyenkor a rajta elérhető „Számla kivétele" [Get Bill] akcióval veheted ki a borítékokat. Négy napod van rá, hogy kifizesd, ha nem teszed meg, fehérről sárgára, narancsra, végül vörösre változik, ekkor kapsz egy figyelmeztetést, és ha ekkor sem csengetsz (a számlán kell akcióznod), a számla felrobban, és megjelenik a végrehajtó. Ekkor a Vásárlás mód inaktívvá válik (nehogy valamit eladj), és a joember körbejárja a házat, csudás módon még az elérhetetlen helyeket is (ha mondjuk a lépcsőt gyorsan eltüntetted volna). A trükkös porszívójával addig szippantgatja fel a tárgyakat, míg azok összértéke (a jelenlegi érték, nem a vásárlási – lásd a „Tárgyak" fejezetet!) eléri a számla összegét, majd eltávozik. A háziak ekkor rínak, emlékezetükbe rögzül a történés, és ha volt ilyen félelmük (Vagyonosoknál főleg előfordul), megkapják a pontlevonást is.

> **Megjegyzés:** *nagyon hasznos, ha a postaláda közelébe egy kisasztalt telepítesz, mivel simed a kivett számlát a legközelebbi szabad felületre helyezi, és képes körbemászni a házat, ha az például az emeleten, az íróasztalon van. A modthesims2.com oldalról letölthető egyébként egy olyan burkolat, mely a „moveobjects" kóddal „ráhúzható" a ládára, és az aljába egy kis levéltartó platni van építve, ez igen finom cucc!*

A **Nyúltársról** már szóltam többször. A szőrös barát megjelenik, ha simed „Társaság" szükségletéből kiürül a tinta, és követi őt a lakásban bárhová, puszta jelenléte elkezdi feltölteni a mércét, de személyes (nem romantikus) kontaktusra is kapható. Csak az érintett sim látja őt, ha van más is a helyiségben, az egyértelműen jelzi, hogy figurád nem normális, hiszen a levegőt ölelgeti, és a semmibe beszél. Van még egy érdekes dolog, ez – stílusosan! – amolyan „easter egg": feltűnhet Neked, ha sokszor kerülsz ilyen helyzetbe, hogy a nyuszi többféle színben jelenik meg. Nos, a szimuláció véletlenszerűen választ ki a készletből egy kék, sárga vagy rózsaszín állatkát, és ha a hajlékban több ilyen lény jelenik meg (sikerült két simedet is leamortizálni lelkileg), ezek *egymás közti viselkedése* színüktől függ, az alábbiak szerint:

- Az azonos színű nyulak a Harc, Bosszant, Játsszon interakciók menüjéből választanak valami akciót (adott esetben tehát össze is verekedhetnek).
- A különböző színű állatok a Szórakoztat, Méltat, Játsszon csomagból válogatnak.
- A kék és a rózsaszín nyuszi a legjobb, ők ugyanis romantikus interakciókat indítanak, minden szinten...

I.9.2. Egy jól sikerült parti receptje

A kapcsolatépítésnek, a szociális szükséglet kielégítésének és a barátságok felfrissítésének egyik legjobb, ha nem a legjobb módja egy házibuli rendezése. Mint már szóltam róla, négyféle buli van:

- házibuli [House Party] – bármikor tartható
- születésnapi [Birthday Party] – ha van két napon belül kort váltó a családban
- esküvői [Wedding Party] – ha van eljegyzett a családban
- aranylakodalom [Anniversary Party]] – ha két öreg van a családban, akik felnőtt korukban keltek egybe.

A partit telefonon tudod megszervezni (Bulit tart [Throw Party]), itt tudod összeválogatni a meghívottakat. Hogy hány komát hívhatsz meg, limitálva van, ezt kóddal megváltoztathatod (lásd: Melléklet, „Kódok" táblázat), de vigyázz, mert ezt az értéket a játék dinamikusan, PC-d teljesítménye (elsősor-

ban a memória mennyisége, a processzor és a videokártya milyensége) alapján határozza meg, és ha túl magasra emeled, gépeid összeomolhat, lefagyhat!

Néhány szempont az összeállításra:

- Olyanokat hívj, akikkel már van valamilyen fokú – ideálisan minél magasabb, 20-25 körüli – kapcsolatod. A kiválasztó panel baloldalán találod összes ismerősödet, a felső, mosolygó arcocskára kattintva őket kapcsolati érték szerinti csökkenő sorrendbe rendezheted, ezzel megkönnyítheted a választást. Természetesen a vendégeket csak a hívó sim ismeretségi köréből választhatod meg, tehát azt küldd a telefonhoz, akinek a legjobb minőségű a kapcsolati rendszere.
- Ha tudod, hogy valakivel nem jössz ki jól, ne itt akard megkezdeni a puhítását, ne hívd meg, mert csak lehúzza a hangulatot, főleg ha összeveredkedtek (és ez érvényes a család egészére is, azaz ha valakit simed kedvel, de társa ki nem állhatja, és a buli idején eme „veszélyes elem" otthon fog tartózkodni).
- Ideális olyan vendégeket hívni, akik egymás között is jól elvannak; legyen a csapatban mondjuk férj és feleség, és legyen annyi tapasztalatod, hogy tudd, nekik ki az ellenségük, haragosuk, őt hagyd ki. Néhány szomszédlátogatás, barátkozás alatt könnyen összeállíthatsz egy ideális vendéglistát. Ez fokozottan érvényes a Hírnév aspirációjúakra, hiszen az ő vágyuk és lételemük a nagyszerű buli.

Nehéz persze megmondani, hogy épp ki fog ráérni, és ki dolgozik. A nagy stratégák egyszerre négy-öt ház népét is menedzselik, nekik ez nem okoz gondot, a többiek próbáljanak például hétvégére időziteni (kamaszbulinál ez tuti időpont). Az NPC-k általában ráérnek, úgyhogy ha a postással jóban vagy, és a fenti feltételeknek megfelel, nosza.

A parti hossza 6 óra, így ideális a délután 2 körüli időpont a kezdésre, hogy ne nyúljon túl éjfélen, ez két okból is hasznos: a berendezés „kölcsönzése" és a zsaruk. Járjuk ezt körbe!

A bulihoz **komolyabb bútorzat** kell. A büféasztal nem kötelező, ha van jól főző sim a családban, és kellő tempóban tudja tálalni a kaját. Legyen valami főfogás, desszert (előre gondoskodj róla, hogy legyen feltöltve a hűtő, persze pizzát is lehet rendelni,2-3 dobozzal, elál, míg nem bontod fel, így vésztartaléknak is jó), ne feledkezz meg a kávéról sem, és erősen ajánlott egy bárpult, felszolgált italokkal. Hívhatsz telefonon mixert, az ő bére 90$ lesz, elkészíti az italt és hatosával körbehordja, ha megér neked ennyit, nosza! Biztosítanod kell ezekhez megfelelő felületeket (tálalópult, asztal) és székeket. A legfontosabb emellett a csoportos szórakozást nyújtó, üzemképes mókatárgyak: tévé, hifi, minimum két hinta (összetolva kis helyet foglal), MISHUNŐ, konzol, darts, flipper, no és ideális egy jakuzzi is, a tósztkészlet is jópofa dolog (utóbbiról a 12. fejezetben!). Természetesesen plusz vécéről szintén gondoskodnod kell, jó, ha van egy külön helyiség egy-két olcsó vécével (akár az udvaron is felhúzhatsz egy házikót, a nő/férfi mosdóajtóval). Jegyezzük meg, hogy a speciális bulik extra tárgyait (szülinapi torta, nászkapu) nem kötelező megvenni, de persze teljessé teszik a történetet, és saját mozi tartozik hozzájuk. A dekoráció nem feltétel, de megdobja a környezetet, egy-két lufi mindenképp jó vétel – a hangulat szinten tartásához a magas „Környezet" érték alapvető. És amiért a fenti mondatot írtam: minden tárgy, amit vásárolsz, éjfélig a bekerülési összegen adható el, tehát a parti előtt nyugodtan kiköltekezhetsz, majd a végén visszaadva a felesleget, olyan, mintha egy partiszervező szolgáltatást vettél volna igénybe.

A **zsaruk** SimNation rendjét védik, így megjelennek, ha az alábbi feltételek mindegyike teljesül:

- 23 óra elmúlt, és a buli még tart;
- négynél több vendég tartózkodik a házban;
- be van kapcsolva egy zeneberendezés (rádió, hifi).

Természetesen van némi késleltetés, de minden egyes perccel tizenegy után nő az esély, hogy valaki a szomszédból kihívja a jardot.

A partinak hat fokozata van:

- Katasztrófa (Disaster)
- Uncsi (Real Dull)
- Snoozer
- Nem rossz (Not Bad)
- Jó móka (Good Time)
- Falrengető (Roof Raiser)

A pontozás rendkívül egyszerű algoritmuson alapul. Amint az első vendég befut, elindul a stopper, ezután minden 15 játékpercben a szimuláció megnézi, hogy az összes résztvevő napi kapcsolati értékei hogyan alakultak, majd ezt összeveti a korábbi kalkulációval. Ha ez az összevetés pozitív értéket ad, a buli minősége egy fokozatot javul, ha nem, romlik. Ha tehát van három koma, mindenkinél 50 volt a napi érték, és ez fertályóra múlva 51, 49, 55 lesz, ez +5, emelkedő, ha 48, 49, 49, ez -4, és csökken. A buli résztvevőinek száma azonban belejátszik mindebbe, egyszerű súlyozásról van szó: két vendégnél az összpontszám 2/5, háromnál 3/5 részét veszi a szimuláció, hiszen két karakter esetében elég egyszerű az egekbe tolni a kapcsolati pontokat. Négy vagy több vendégnél a házban lévő simek számával osztja el a végösszeget a játék. Ha senki nem jön el, a számláló akkor is elindul, de persze nem számíthatsz túl sok jóra, s ha a vendégek idő előtt elszivárognak, akkor is végigmegy az óra, és persze itt is gyenge lesz az eredmény.

Nagyon fontos megjegyezni, hogy a **speciális partiknál** meg kell történnie a fénypontnak: a szülinapon az ünnepeltnek életkort kell váltania, az eljegyzési bulin pedig egybe kell kelnie az ifjú párnak. Ha ez nem történik meg az idő lejárta előtt, az súlyos pontlevonással jár! (Ha a rendőrök megjelennek még a speciális esemény előtt, a büntetés nem jár). Ezen felül pár megjegyzés:

- A **szülinapon** nem kötelező tortás gyertyaoltással felnőni. Ez csak annyiban plusz, hogy speciális mozi tartozik hozzá, de ha simeden kiválasztod a „Felnőni" interakciót, vagy bevárod az automatikus növesztés idejét (19 óra), mind egyformán számít.
- Ugyanígy a **házasságnál** sincs különbség a nászlugason akciózás és az „Ajánlat" menüben történő interakció között. Előbbinél a vendégek – akik ünneplőben jelennek meg amúgy –, ha lepakoltál székeket a kapu körül (lásd a sztorimódban a Goth családot!), lecsücsülnek, és a kapu alatt kellemes kis filmben megtörténik az egybekelés. Miután a partinak vége, függetlenül a házasság mikéntjétől, megérkezik egy hófehér limuzin, és a fiatalok egy gyors nászútra mennek. Pár óra az egész, amikor visszatérnek, a hangulatuk az egekben jár (és akár azonnal le lehet zavarni a gyermeknemzős nászéjszakát is). Ez a plusz „kimenő", hangsúlyozom, csak az esküvői partihoz jár.
- Az **aranylakodalom** csak annyiban lóg ki a sorból, hogy itt nincs meghatározott, speciális esemény, melyet teljesíteni kell, egy egyszerű családi ünnep, a fényét az emeli, hogy a vendégek itt is alkalmi ruhában érkeznek a házba (és neked is illik átöltöztetni az otthoniakat ilyen szerelésbe).

Amikor az idő lejár, a szimuláció kiértékeli az eseményt. Ha a végeredmény a fent felsorolt utolsó három között van, pozitív emlékként rögzül a partit összehívó sim memóriájában, ha a felső három között, negatívként. Mindezt még megfejelhetik a vágyak és félelmek, hiszen egy Hírnév aspirációsnál mindkettő jelentkezhet („remek partit adni" és „rossz partit adni"), és a kiértékelés is a fentiek alapján történik, három pozitív: oké, három negatív: jaj.

Fentiekből következik, hogy az egyetlen teendő: minél több pozitív interakció. Minden hatás, ami vendégeidet éri, megjelenik a fejük fölött, a zöld „+" jel jó, a „++" tökéletes, ugyanez vörösben az ellenkező véglet. Jó, ha egy-két figurád pörög a vendégek között, a kisegítők pedig ugrásra készen várnak: kajakészítés, takarítás (nehogy valaki romlott kaját egyen meg, vagy egy eldugult vécéből szivárogjon a lé), és ha kell, szerelés. Melós dolog ez, de a kihatásai kellemesek, és izgalmas minijáték is egyben.

I.9.3. A közösségi helyek

A közösségi helyeknek kiemelt jelentősége van a játékban. Sokan amolyan szükséges rossznak tartják, pedig nagymértékben megkönnyítheti az élete-

det, ha okosan használod ki mindazon lehetőségeket, melyeket a fejlesztők előkészítettek.

Ha egy közösségi helyre el akarsz menni, a telefon „Szállítás/Taxi" [Transportation/Taxi] pontja alatt hívhatsz bérautót. Itt rögtön lesz egy választásod: elhívhatsz valakit magaddal – ennek nagyjából ugyanazok a szabályai, mint a házadba invitálásnak, tehát a megfelelő kapcsolati érték alapkövetelmény. Ha nem élsz ezzel a lehetőséggel, a taxi érkezésekor lesz még egy „dobásod": kiválogathatod, hogy a családból viszel-e magaddal valakit, vagy egyedül mész. Végül egy mentés – ez fontos! – után kilépsz a szomszédságba, és rábökhetsz arra a helyre, ahová menni szándékozol, a közösségi helyeket kék körvonallal jelöli a játék.

Nagyon fontos: a simek világában a taxi ingyenes, semmiféle anyagi teherrel nem jár a várost körbefurikázni!

Amint megérkezel, a szimuláció véletlenszerűen benépesíti a helyet; maximum hét városi sétálgathat a placcon, a szám géped erejétől és a memóriamennyiségtől függ, no meg a napszaktól – éjjel kevesebben vannak, a nap közepén többen. A városlakókon kívül ismerős szomszédok is felbukkanhatnak, no és ha más nem is, de a kiszolgáló személyzet biztosan a helyén lesz. E helyek non-stop nyitva tartással működnek, bármikor felkeresheted őket. Hazamenetel ugyanígy, a nyilvános készüléken hívhatod a kocsit, ha tovább akarsz hajtatni, azt is kiválaszthatod itt.

A közösségi helyek egyik funkciója természetesen az, hogy a szimulációhoz fontos holmikat megvásárold. Az alapcsomagban ebből négy van:

- **Ruházat:** Ha le akarod cserélni menet közben simed vagy családtagjai göncét, itt megteheted. Bárki vásárolhat a család minden tagjának, a ruhaállvány „Vásárol" [Buy] opciójával egy semleges próbababán jelennek meg a holmik, ha valamit megveszel, a kosárba kerül, ha kész, bökj az okéra, és figurád a kasszához szambázik. Ha csak simednek akarsz venni, és látni akarod, hogy áll rajta, a próbafülkén válaszd ki a „Felpróbál" [Try On] lehetőséget. Amikor karaktered hazatér, a cucc bekerül a szekrénybe – ha van otthon ilyen bútordarab. Ha nincs, semmi gáz, bármikor vehetsz egyet, ruha nem vész el. A kínálatban egyébként kis kék szekrényikon jelzi az egyes holmik jobb alsó sarkában, hogy már lóg belőle otthon a gardróbban, így elkerülheted, hogy valamiből kettőt vásárolj. Egyébként egységár van: mindennapi ruha 200, ünneplő: 400, pizsama: 75, fürdőruha: 150, alsónemű: 50, tréningruha: 100 simoleon. Van még egy interakciói itt, a válogatás [Browse], mely a szórakozás értékét növeli.
- **Magazinok:** Ezekről már volt szó (5. fejezet, 6. szakasz).
- **Videojátékok:** Ha van otthon Maxis játékszimulátorod vagy számítógéped, vehetsz „belejük" újabb stuffokat. A játékok ára 95$, és amint simed hazatér, automatikusan a ház összes gépére installálva lesz a cím, ezután már egy menüből választhatod ki, mivel akarsz nyomulni – semmiféle különbség ezek között nincs, pusztán a „változatosság gyönyörködtet" elv érvényesül.
- **Élelem:** Erről a szükségleteknél volt szó; nagyon jó, ha a közösségi helyek mindegyikében van legalább egy hűtő, ahol kaját vehetsz, ugyanis így simed rendszeresen élelemmel térhet haza, és nem kell félned, hogy kiürül a frigó. Ennek komoly anyagi kihatása van, hiszen amúgy a házhoz szállítási díj 50$, itt pedig ezt megspórolod. A különféle bolti berendezések kínálatában és árában semmi különbség nincs (csak jobban néz ki a bodega), 1 egység élelmiszer 2$-ba kerül.

Nagyon fontos kiemelni és megjegyezni valamit: lévén, ahogy a könyvben többször említettem, a simek világában az idő meglehetősen relatív, érvényes ez a közösségi helyekre is. Teljesen mindegy ugyanis, hogy mennyi időt töltesz ezeken a területeken, az elindulásod és a hazaérkezésed között ***csak két óra fog eltelni!*** Gondolom, ebből mindenkinek egyértelművé válik e helyek nagyszerűsége. Ha jól építed ki őket (erről mindjárt lesz szó), akkor:

- simed pár jártasságot (logika, erőnlét) tud fejleszteni „mínusz időben";
- hatalmas mennyiségű barátkozásra és románcra van lehetőség (a Romantikus simek egyik vágya, hogy nyilvános helyen etyepetyézzenek, és erre például az öltözőfülke alkalmas: tereld be az „áldozatot" próbálni, majd karaktereddel az objektumon klikkelve válaszd ki az „etyepetye" parancsot [de még a gyermeknemzés is megjelenik]);
- a közösségi helyeken egyetlen főzési lehetőség van, a grillezés, de az itteni ételkészítés is ingyenes;
- ha jól építed ki a helyet, a „környezet" érték magas lesz, ami – hangulatfokozó hatását figyelembe véve - mindenféle tevékenységre, elsősorban a szocializálásra is jó hatással lesz;
- picit megállíthatod az időt, ugyanis e helyeken nincs lehetőség a korváltásra, ez, ha épp esedékes, akkor fog lezajlani, ha simed hazatért;
- a közösségi helyeken nem lehet meghalni.

Egy fontos dologra nincs lehetőség ilyen helyen, az pedig az energia feltöltése. Lehet persze a padokon és a nyugszékeken pihenni, de ez nem kielégítő (az Egyetem kiegészítőben már megjelenik a kávéstand, ami felbecsülhetetlen értékű plusz!).

Fentiekből is látszik, hogy megéri egy „majdnem barátot" meghívni egy ilyen helyre, szinte tuti a közelebbi kötelék kialakulása, és ha ezzel megvagy, rögtön újabb „alapanyag" után nézhetsz. Ha ügyes vagy, ezzel a dolgozó simeket segítheted: ha kell egy barát az előléptetéshez, és délben jön a kocsi karakteredért, 9 magasságában elmész egy ilyen helyre, és ha jól kevered a kártyákat, begyűjtheted a komát, majd rögtön helyben a szükségleteket is feltöltheted. Mivel az energia nem befolyásolja a hangulatot, erre annyira nem kell figyelned; persze jó, ha a látogatás előtt minél magasabb az értéke, de amikor 11 magasságában hazaérsz, még van idő akár egy-két kávéra is.

A játékkal szállított közösségi helyek klasszak, jópofák, ám a készítők inkább a valós életet modellezték le. Például sehol sincs zuhany, márpedig e nélkül nem tudod simed higiéniáját helyreállítani, a kézmosás csap alatt nem sokat ér. Szintén elhanyagoltak egy fontos tárgyat: a jakuzzi ereje közösségi helyen felbecsülhetetlen, hiszen komfort, higiénia, móka, és társaság egyben. Épp ezrét azt javaslom, látogasd végig mindegyiket, és alakítsd át ennek megfelelően, ehhez az alábbiakban tippeket adok. Ha a szomszédságnézetben megnyitod a „Házak és telkek" tárolóját, bármely helyre kattintva beléphetsz oda, és rendezkedhetsz, tetszés szerint, ráadásul természetesen ingyen és bérmentve – épp ezért mindenből vedd meg a legjobbat, amivel nő a komfort, a móka, a szórakozás, no meg a környezeti érték.

Ha eléggé kreatív vagy, saját magad is építhetsz ilyen helyet. Ilyenkor célszerű megvenni a legnagyobb telket, majd lerakás után a „közösségi hely" [Community] opciót kiválasztva létrehozhatod az alapot. Ne felejtsd el a kis leíróablakba felsorolni, miket pakolsz le – nem kell irodalmi művet létrehozni, elég annyi, hogy „butik, újságos, fürdő" és hasonló egyszerű megfogalmazás. Ha ilyen helyet készítesz, az alábbiakat célszerű elhelyezni:

- Grillsütő, az éhséget csak ezzel tudod csillapítani. Emellé kell úgy 10 simnyi asztal/szék, tehát pl. 4 asztal, és mellé 2-3 ülőalkalmasság (de ismét: a netről leszedhető olyan asztal, amely köré elfér 10 sim, ami ugye szociális szempontból hálás, és nem is mutat rosszul egy ilyen nagy „lakodalmas" asztal egy közösségi helyen). Fontos viszont, hogy minimum 6 személynyi asztal legyen a sütő közelében, ugyanis ennyi adagot készít el simed, majd tálalja is, és ha a grillezőnél két darab kétszemélyes asztal van, a nagy terület túlsó felén pedig egy harmadik, hősöd képes elmászni odáig, hogy lepakolja a plusz két porciót, ami jelentős időveszteség.
- Férfi/női vécé (az építés menüben található speciális ajtókat csak az adott nem használja!). Előbbibe úgy egy-két budifülke és 2-3 piszoár, utóbbiba 3-4 fülke. Mindegyikbe legyen minimum két mosdó is.
- Külön helyiségben (ezt is szét lehet választani nemekre) két-három tusoló.
- Jakuzzi, egy vagy kettő.
- Egy társalgó, nagyon magas komfortfokozatú ülőbútorokkal, kanapékkal. Ide lehet egy falra szerelhető tévét is beüzemelni, mint egy kis helyi mozi (ha ezt emeletre rakod, lent egy kis fülkébe beraksz egy pénztárgépet, az előcsarnokba újságost, abszolút megadhatod a hely hangulatát).

- Szórakozási lehetőség, természetesen csoportos. Egy-két darts és flipper, MISUNÓ (ezt berakhatod egy kisebb szobába, fiatalos motívumokkal, mint afféle játszóház), odakint sakk.
- A srácoknak és játékos felnőtteknek két-három (egybetolt, de nem kötelező) hinta.
- Ha tovább akarod növelni a családi érzést, egy-két pelenkázó asztal a legifjabbak és anyukájuk részére.
- Kint és bent hangszórók. A közösségi helyek hangládái speciálisak, ezek adott stílusú zenét szórnak, ezért válaszd ki, melyik illik leginkább a hely szelleméhez (és persze az ízlésedhez). Lehet persze variálni – külső téren pop, egy puccos butikban R&B, a videojátékos, flipperes játékteremben techno, stb.
- Vásárlási lehetőség. Mint írtam, mindenhová állíts legalább egy apró élelemvételi lehetőséget, hogy simed kihasználhassa a lehetőséget, ha már ott van, hogy feltöltse hűtőjét. Ezen felül egy-egy újságos sem árt, a videojáték igény szerint (a flipperek mellé elfér). A butikhoz már nagyobb hely kell, de egy-két fogassal, és két-három próbafülkével ez is megoldható. *Nagyon fontos: ezek csak akkor funkcionálnak, ha pénztárgépet is telepítesz melléjük, különben simed nem tudja megvenni a cuccot!*
- Mindezekhez hatalmas mennyiségű ablak és fényforrás, kép és szobor, növényzet, bokrok, fák, virágágyás. Közösségi helyekhez automatikus „parkgondozó szolgálat" jár, tehát a virágok soha nem fognak elrohadni (így be is kerítheted őket). Ne spórolj a burkolatokkal sem, padló, falfestés, igényesen.
- Pakolj szét utcai szemeteseket (a trehány simek ezekben is turkálhatnak!), főleg a piknikhely környékén, a többit ízlés szerint, és persze pár paddal is feldobhatod a helyet, ezekből érdemes a telefon közelébe pakolni, hogy a taxira váró sim ücsöröghessen egy sort.
- Ha van helyed, az egészet kibővítheted egy parkolóval, ez nem kötelező, és funkciója sincs, de jól mutat.

Egy valamire fokozottan figyelj: a program egyik legszomorúbb hibája, hogy simjeid útkeresése bajos, elakadnak a bútorokban és egymásban, ezért szellősen építkezz. Mindenhová minimum két ajtót szerelj, hogy ne ragadjon be senki sehova (érvényes ez a vécékre is!). Minden előtt és/vagy körül minimum két egység széles üres placc legyen (pl. a vécéfülke előtt, a piknikasztalok és székek körül, stb.). A lépcsőkből is legyen kettő minden szintre, akár két különböző helyen (lehet egy kint, egy pedig bent például), akár egymás mellé építve, széles garádicsot kialakítva. Ne legyenek zsákutcák, szűk átjárók, folyosók, különben patthelyzetbe kerülsz, hiszen játék közben a közösségi helyeket nem tudod átépíteni, így ha két sim összeszorul, és nem tudnak mit kezdeni a helyzettel, csak a mentés nélküli kilépés marad.

Az építési menüről és a vásárlási katalógusról hátrébb olvashatsz; e helyeken utóbbi kissé furcsán van megoldva, az első adagban funkció szerint szortírozva a fejlesztők által odaillőnek gondolt dolgok, majd e külső „héjból" a három ponttal jelölt „egyéb" menüben találod a maradékot. Mindenképp az első ismerkedést ezzel kezd, hogy megtalálj minden cuccot, amit lepakolhatsz!

▶ Pár tipp még:
- A „moveobjects" kóddal (lásd: Melléklet – „Kódok"!) a készen kapott telefont áthelyezheted (de ne töröld ki, egy készülék elhelyezése kötelező!).
- Szintén a fenti kóddal érheted azt el, hogy egy virágágy közepébe lámpát vagy szobrot „ültess", illetve csak belülre pakolható tárgyat kívülre helyezz.

I.9.3.1. Pleasantview / Szépkellemes

Fő utca 250. – Szépkellemes közösségi központ [250 Main Street – Pleasantview Community Center]
- Vásárlási lehetőség: élelem
- Szórakozás: uszoda, sakk, darts, hinta
- Evési lehetőség: van

▶ Tipp: A hellyel van pár baj. Az első a kicsi, és rosszul tájolt vécé. Ezt egy huszárvágással megoldhatod: a parkolóban húzz egy falat az utolsó ostorlámpa mellé, ezzel abban a sarokban kialakul egy akkora hely (a növényzet félredobálása után), hogy felhúzz egy udvari házikót (háttal a parkolónak). Nagyon kényelmesen dolgozhatsz ebben: két fülke + piszoár, két mosdóval a férfi szakaszban, négy fülke és két mosdó a nőiben. Lámpa, tükör, kép a falra, két-két ajtó (egymás mellé például), ablakok, csinos tető, meg is vagy. A hintát vidd arrébb, a parkoló mögötti falszakaszhoz, az itteni két padot előre, a falhoz tolva. Ha kialakítasz a hinta mellé és a vécé felé két egység széles lapozott járdát, és beszeged valami szegéllyel (például „habarcs és fehér tégla"), erre ültethetsz vadnyugati lámpást, a vécé elé pedig álló kültéri lámpát. A hinta helyére, a vécé és a piknikterület közé még egy földbe süllyesztett jakuzzi is elfér, ami maga a paradicsom! Némi növényzet, és kész is vagy. Ahol eddig a vécé volt, ürítsd ki, ide két-két zuhanyzó mehet a két szélére, az ajtókat a folyosó felé fordítva, a kis beugróba középen csudás mód elfér egy pelenkázó asztal, mögé falilámpa, fölé repülőmodell, nagyon üt - a két folyosói gaz bemehet a fürdőbe, hogy ne legyen útban. A kisboltban az egyik dartsot és a kisasztalt kidobtam, inkább arrébb toltam az ülőbútort, és még beszúrtam egy „jégvermet". Az összes kanapét is lecseréltem, a „Virágvarázs" helyett a színben hasonló „Cukormáz" heverőre, ez 10-es komfortot ad, és a környezetet is megdobja. A kiesett darts helyett a sakkasztalok feletti kilépő, oszlopos részhez betoltam egy flippert, a bejárati oszlopos rész medence felőli sarkához elfért egy újságosstand, pulttal és kasszával. Végül pici dizájn (belül drapp olívaszín festés bordűrrel), és van egy remek közösségi hely, mindenféle tevékenységre alkalmas:
- Vásárlási lehetőség: élelem, magazinok
- Szórakozás: uszoda, jakuzzi, sakk, darts, hinta, flipper
- Evési lehetőség: van
- Extra: zuhanyzó, pelenkázó asztal

Fő utca 290. [290 Main Street]
- Vásárlási lehetőség: élelem, videojáték, magazinok
- Szórakozás: flipperek
- Evési lehetőség: van

▶ Tipp: A kiépítéshez nem nagyon kell nyúlni, viszont ajánlom, hogy a körbefutó korlátra helyezz pár „vadnyugati lámpást", ez mehet a virágágy és a fák szegélyére is, plusz a parkolóval ellentétes szárny üres fala elé két lámpa, és esetleg közéjük egy flamingó a falra, ezzel emelheted a hely fényét, átvitt értelemben is (ne feledkezz meg a vécék előtti tér bevilágításáról sem). A további öltöztetés rajtad áll: az említett üres fal elé befér egy sakkasztal két székkel; ha a külső újságost arrébb viszed, még egy asztal + két szék elfér, ami a kajálás miatt jó; a belső újságoshoz, a vécéajtó mellé egy darts is befér. Én még pár változtatást hajtottam végre: az utca felőli flippert és az állványt megcseréltem, hogy a két gép körül kényelmesebben elférjen egy-egy csapat, és a vécékben az egyik mosdót kidobva benyomtam egy-egy tusolót, plusz kívülre a mosdók közötti tér hátsó traktusába letettem egy pelenkázó asztalt. Aki még variálni akar, a parkolót kicsit megnyírva létesíthet pár hintát, esetleg az „ABC" alsó felébe (fent van elég hűtő meg miegymás) egy kis butikot, ezzel igazi plázává válik a hely.
- Vásárlási lehetőség: élelem, magazinok, videojátékok (+ ruházat)
- Szórakozás: sakk, darts, flipperek (+ hinták)
- Evési lehetőség: van
- Extra: zuhanyzó, pelenkázó asztal

Fő utca 330. [330 Main Street]
- Vásárlási lehetőség: ruházat
- Szórakozás: hinta
- Evési lehetőség: nincs

▶ Tipp: A hely fő baja, hogy lehetetlen helyen van az emeleti vécékhez vezető lépcső. Ezért azt javaslom, hogy építs egy feljárót a felső erkélyre; ehhez semmi mást nem kell tenned, mint egyetlen kerítésdarabot

elbontani a hátsó placc és az alsó veranda felőli saroknál, és egy sor kovácsoltvas lépcsőfokkal máris kész a feljáró, ráadásul az alsó terasz bútoraihoz sem kell nyúlnod. Ha van kedved a további finomításhoz, bontsd el a belső lépcsőt és a vécéket, majd fent az utcafronti hátsó falhoz építs új lépcsőt, a „füstös" lépcsőfokok jók, így ezek alatt marad hely (a saroktól számított 7. négyzetből futhat le, így lent marad két egységnyi forduló). Odalent elég eggyel jobbra léptetni a pultokat, festményt, a fülkék mehetnek a falhoz, a sarokból persze a lépcső elöl el kell takarítani az akadályokat. Fent szélesítsd ki a galériát, így kényelmesen elfér két nagyobb vécé + mosdó, még egy-egy tusoló is belefér. Ezt a placcot szépen feldíszítve, heverővel, festményekkel, fényekkel nagyon klassz látványt hozhatsz össze.
Az erkélyt ürítsd ki, ide elfér egy sakkasztal, plusz egy darts (eggyel léptesd jobbra az ajtót is!). Aki még jobban ki akarja pofozni a helyet, bontsa el az alsó, látványos, ám funkció nélküli rácsos alapot! Ehhez az építés menüben ki kell választanod az alapokat, ezután a SHIFT és a CTRL lenyomva tartásával elbonthatod az egészet, majd az alsó alapot is. Így az erkély a levegőben lóg, de ezt kívülről, három darab „Ámish 'Metropol'" oszloppal megoldhatod. Ebbe a lyukba kényelmesen bele lehet rakni egy hűtőt plusz pultot kasszával, elfér mellé egy flipper, sőt a lépcső és oszlop mögé egy kerti grill is. Lent még egy-két széket lerakhatsz; aki még akar bővíteni, az épület utca felőli oldalához kitelepíthet egy újságost is.

- Vásárlási lehetőség: ruházat, élelem, (+ magazinok)
- Szórakozás: hinták, sakk, darts, flipper
- Evési lehetőség: van
- Extra: zuhanyzó

Zöldliget park [Woodland Park]

- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: hinták, sakk
- Evési lehetőség: van

▶ Tipp: Az első gondom itt is a vécé volt – kicsi. Szerencsére a placc, ahol áll, elég nagy, így lebontás, majd tereprendezés után felhúztam egy nagyobb épületet, amelyben egy-egy zuhanyzó is helyet kapott - ráadásul az utca felőli oldalára még egy dartstábla is felfért. Az a kis kerti építmény jópofa, de ha kidobod a két padot, pont belefér egy süllyesztett jakuzzi, mellé, kívülre esetleg két nyugágy. A piknikterület mellé, a telek széléhez egy apró, 6x2-es épületet emeltem, középen 2x-1es belépővel, duplaajtóval. Bent elfért két hűtő, a másik oldalon pult és kassza, máris van egy kis „büfé". Már csak némi kertrendezés és szépítészet (a sakkasztaloknál a csúnya kőkerítés helyett kovácsoltvasat húztam, erre ültettem rá pár lámpát, így középről az akadályozó lámpa is eltűnhetett).

- Vásárlási lehetőség: élelem
- Szórakozás: hinták, sakk, darts, jakuzzi
- Evési lehetőség: van
- Extra: zuhanyzó

I.9.3.2. Strangetown / Odaát

Sohasehol út 88. [88 Road to Nowhere]

- Vásárlási lehetőség: ruházat, élelem, videojáték, magazinok
- Szórakozás: uszoda
- Evési lehetőség: van

▶ Tipp: Egy régi gyártelep, dicsérjük meg a tervezőt, ügyes munka, viszont lehet még rajta csiszolni. A butik berendezése nem a legszerencsésebb, és felette például eléggé funkció nélküli az a „tanterem", ezért ennek estem először neki. Kipakoltam az alsó helyiséget, elbontottam a lépcsőt, és eggyel arrébb léptettem, neki az udvar felőli falnak. Így előtte elfért két öltözőfülke, plusz egy állótükör. A külső sarokba (lépcsővel átellenben) állítottam be a pultot és kasszát. A két helyiség közötti ajtót szanáltam, ide átemeltem az udvari dupla ajtókeretet, és ennek helyére inkább egy dupla ajtót tettem. Az állványokat ezután rendeztem el, hogy egyik se legyen útban. Jöhet a felső szint. A lépcső melletti rövidebb falra felment egy drága fali tévé, elé három sorban összesen hat öblös fotel („Az üveghegyen is túl"), vörösben, ilyen színű padló, pár poszter a falra – kész a mozi. A következő áldozat a vizesblokk volt. Négy egységgel hosszabbítottam meg, kiegyenesítettem a válaszfalat, a férfi öt, a női hat egység széles lett, így előbbibe két-két fülke, piszoár, mosdó és olcsóbb fajta tusoló fért el – utóbbival megmaradt a hely „munkásfürdő" jellege is. A nőibe ugyanez, csak eggyel több fülkével; a gyár parkoló felőli falára, a blokk sarkához még egy dartstábla is felfért. A medencét is kibővítettem, ehhez persze először bontani kell alaposan, majd a telekhatár felőli oldalon ki lehet mélyíteni a terepet, egy 4x8-as medencét is be lehet üzemelni úgy, hogy fent szélesebb belépőt hagysz a lépcsőknél, a két oldalajtót arrébbhelyezve. A túlsó placcra (a vécékkel átellenben) még két flippernek is volt helye. A piknikterületre több asztalt és széket telepítettem, jól nézett ki. Azt a jópofa, de használaton kívüli portásfülkét szanáltam, a helyére pont bepattant két hinta, hogy a srácokat el ne üssék, lecsíptem két egységet a parkolóból, plusz „Tornádó" acélkerítést is húztam, tetejébe lámpát. Az ostorlámpát hátrébbvittem, leraktam még hármat, az agavé is hátrament, azt a kis öblöt felszórtam kaviccsal, és leraktam két sakkasztalt is. Ennyi, máris jobban használható a drága:

- Vásárlási lehetőség: ruházat, élelem, videojáték, magazinok
- Szórakozás: uszoda, flipperek, hinták, sakk, darts, „mozi"
- Evési lehetőség: van
- Extra: zuhanyzó

Sohasehol út 90. – X-Gőzfürdő [94 Road to Nowhere – Strangetown Spa]

- Vásárlási lehetőség: élelem
- Szórakozás: uszoda, jakuzzi
- Evési lehetőség: van

▶ Tipp: Itt már érdemes jobban belenyúlni a dolgokba. A hátsó sarokban van egy érdekes labirintusos-kályhás valami, aminek sok értelme nincs. Ha lebontod az épületet, hátrafelé eggyel kihúzod a placcot, két sakkasztal is elfér egymás mögé, a korlátra pedig mehet pár vadnyugati lámpás. Az élelmiszerboltból szórd ki az asztalt/széket, plusz az ottani pultokat, és inkább még pakolj be egy hűtőt és egy mirelitpultot. Eme épület és az imént említett placc közé még egy dartsot is be lehet tolni (a korlátok közötti lyukba egy falszakaszt húzva, deszkával borítva, jól mutat). Az épület bejáratánál lévő grillsütőt mentsd ki, rossz helyen van, pakold át az asztalokhoz, ahol a vécé kerengőjének szélesebb falszakasza van. Végül ott van még az a vécék alatti kis iroda, ami jópofa, de felesleges. Ide pont befér például egy újságállvány, kasszával, két öblös fotel, csinosan. Én a vizesblokkot is átvariáltam. A közfalak ügyes elhelyezésével (pár kanyarral) az ABC felőli részt kettéosztva betehetsz 2-2 tusolót, a piszoárok alatti részt az újságos előtti „vakszoba" egybenyitása után, majd ezt is megosztva elfér jó pár fülkés vécé. Mivel az épület mögé vezető két lépcsőnek sok értelme nincs, az ABC és a vizesblokk közötti részt lezártam, egy kis fallal és nyitott dupla ajtóval, plusz egy pici tetővel kialakítottam egy apró szobát, ahová pont befért egy pelenkázó asztal is. Végül a két pálmafa közti, hívogatóan nyitott résznek is nekiestem – kigazolva a növényzetet megemeltem a placcot, épp elfért rajta két hinta jól, beszegtem a bambuszszegéllyel, ráültettem pár lámpást, hátra pedig elültettem egy falnyi vadbambuszt. Kicsivel otthonosabb...

- Vásárlási lehetőség: élelem, magazinok
- Szórakozás: uszoda, jakuzzi, hinták, sakk, darts
- Evési lehetőség: van
- Extra: zuhanyzó, pelenkázó asztal

I.9.3.3. Veronaville / Veronaváros

Ha úgy akarnék fogalmazni, Veronaváros közösségi helyeit kicsit ellapátolták a fejlesztők, ha meg amúgy, akkor azt mondanám: hagytak elég helyet a kreativitásnak... Megjegyzem, uszoda, közpark például nincs, tehát van hely bőven ennek kiélésére.

Stratford sétány

- Vásárlási lehetőség: ruházat, videojáték, magazinok

- Szórakozás: flipperek
- Evési lehetőség: van

Akinek ismerős a hely, ne csodálkozzon – a készítők átmásolták Szépkellemesből a Fő utca 290-et, és kicsit átöltöztették. Ezért, mint fent: flipper és állvány felcserélése, az újságoshoz egy darts, egy-egy mosdó helyett egy-egy tusoló. Az oldalsó nagy terület csábító; ide egy hármas hinta, előre a piknikterület, ott az „U" öblében úgyis útban van, oda inkább a lépcső két oldalára egy-egy szebbfajta sakkasztal.

- Vásárlási lehetőség: ruházat, videojáték, magazinok
- Szórakozás: flipperek, darts, sakk, hinták
- Evési lehetőség: van
- Extra: tusoló

Pentameter Park 5. [5 Pentameter Parkway]

- Vásárlási lehetőség: élelem, magazinok
- Szórakozás: nincs
- Evési lehetőség: nincs

▶ Tipp: Nos igen. Egy nagy parkoló, valami kis éjjel-nappali, egy újságos bodega, azt annyi. Én azzal kezdtem, hogy kipakoltam a vécét, egybenyitottam, és átköltöztettem oda az újságost. Az ő korábbi „munkahelyét" lefelé bővítettem, két 5x5-ös helyiségben úriasan elfér egy-egy tusoló, két, illetve három fülke, két-két mosdó, fiúknál két piszoár. Ezen épület mögött szabad placc, én ide három hintát telepítettem, alá egy kétasztalos kis „sakkegyletet". Az újságos melletti üres placc kiváló egy kis piknikhelynek, grillező, három asztal, székekkel, körbekerítve például faszínű balusztráddal, rajta vadnyugati lámpás, hogy megadjuk a kaktuszosagavés témának a kellő körítést – plusz a terület felső részébe, az épület sarkára egy darts, lemozogni a sültkolbászt. Még egy kis kertépítés, fénytelepítés, plusz pár pad. Máris több, mint ahogy kaptuk:

- Vásárlási lehetőség: élelem, magazinok
- Szórakozás: hinták, sakk, darts
- Evési lehetőség: van
- Extra: tusoló

Komédiás köz 431. [431 Globe Street]

- Vásárlási lehetőség: videojáték, magazinok
- Szórakozás: flipperek
- Evési lehetőség: nincs

Egy valamikori birkaistálló, kipofozva. Azért gondolkodjunk el azon a problémán, hogy ha simed a vécék hátsó ajtaján távozik, meg kell kerülnie a fél világot, mire előre keveredik. Szóval. Átjáró a két boltrész között megszűnik, a vécé falát kihúztam koppanóig, az ajtókat pedig hátulról előre hoztam, és a két boltból is nyitottam egyet-egyet. Így is elfért egy-egy tusoló pluszban, és mindent jól el lehetett rendezni. Magas komfortfokozatú ülőhelyet nem leltem, ezért a flipperekhez az alsó sarokba beraktam egy „GeoMetro" kanapét, és az újságoshoz is, megszüntetve az egyik állványt. Van kétoldalt egy-egy üres placc. Jobbra pont elfért egy kis házikó, jópofa, természetesen élelemnek, balra pedig egy nagyobb piknikterület. Nekem tetszett.

- Vásárlási lehetőség: videojátékok, magazinok, élelem
- Szórakozás: flipperek
- Evési lehetőség: van
- Extra: tusoló

Veronavárosi piac [Veronaville Market]

- Vásárlási lehetőség: élelem
- Szórakozás: bár, sakk, darts
- Evési lehetőség: van

Ez se semmi egy építmény. Sokat nem is lehet vele kezdeni, legfeljebb annyit, hogy az oldalsó „vásártérre" áttelepíted a grillt, asztalokat, a sakkot (plusz egyet), ide még hinta is elfér vagy három, két oldalt meg póznalámpák sora. A bejárathoz én egy újságost raktam, és nagyjából ennyi – nem volt szívem a bukolikus összhatást tusolóval rontani (majd az Egyetem nyilvános zuhanyzójával...). Persze azt is meg lehet tenni, hogy a nagyplacc fölé erős oszlopokon egy csak felső szintes „szint" emelsz, alul marad minden, fönt meg tusoló, akár jakuzzi, vagy kádak, és átnevezed a helyet: „piac és közfürdő".

I.10. A sztorimód

Mint az első fejezetben írtam a TS2 egyik újdonsága, hogy a fejlesztők három várost készítettek számunkra, mindegyiket alaposan berendezve, és mindhez egy-egy sztorit kanyarítva. Az elkövetkezőkben bemutatom a három várost, majd egy alaposabb, bár inkább átfogóbb, segítő jellegű leírását adom a három történetnek.

Fontos megjegyezni, hogy az egyes szcénákban, azaz minden családnál van egy-két olyan előkészített esemény, mely amolyan oktatópályaként fogható fel, ám ezek addig „szüzek", amíg nem kezded el a saját játékodat – magyarul az első indítás után, mentés nélkül, körbe kell látogatni minden famíliát, és a leírtakat végrehajtani (épp emiatt az alábbiakban megadott sorrend sem véletlenszerű, ehhez igazodik). Ha ezt nem teszed, hanem játszol, mentesz, egy-két, elsősorban a megjegyzésekben említett opció nem lesz elérhető. Természetesen ez magát a szimulációt nem érinti, azaz a családok életét normál módon vezényelheted, ha ehhez van kedved.

> **Megjegyzés:** *a játék főkönyvtárában, a „TSData\Res\UserData\Neighborhoods\" mappában ott figyel mindhárom alapszomszédság, szűzen. Ha tehát az alábbiakat ki akarod próbálni, mentsd el a felhasználói könyvtáradat valahová, majd pakold át ezeket oda (kompletten, beleértve a NeighborhoodManager.package-t is), így alapbeállításon kezdheted újra a játékot!*

I.10.1. Pleasantview / Szépkellemes

Tipikus amerikai „álomváros", amolyan kertvárosi, zöldövezeti jelleggel. A fő szenzáció itt az első rész régi családjának, a Goth famíliának felbukkanása – és Bella Goth rejtélyes eltűnése. Mindenkitől elnézést kérve itt nem térek ki arra, az interneten súlyos gigabájtos terjedelemben fellelhető témára, hogy „hová tűnt Bella Gothi", nem hiszem, hogy annyira érdekes lenne a dolog (egyébként Odaát városában egy helyi lakos, azaz „townie").

I.10.1.1. The Lotharios

A Lothario-család egy főből áll, és ő Don, a mindig lángoló szívű agglegény, akinek Romantika aspirációja egyetlen cél felé hajtja: elcsábítani a szeme elé kerülő hölgyeket, és ágyba cipelni. Ez egyébként nem nehéz, hiszen az etyepetye elég könnyen összejön, főleg, hogy Don a Caliente-nővérek, Cassandra Goth, sőt a szobalány felé is magas kapcsolati értékkel bír (később majd még több leányzót be kell fűznöd az újabb vágyak beteljesítéséhez, de ekkorra már ez rutinból fog menni).

Ez a szcéna alkalmas arra, hogy a szociális interakciókat begyakorold, ismerkedj a játékkal, hiszen egyetlen simet kell terelgetned. A kihívás annyi, hogy Don elég csóró, és az orvosi pálya eleje sem sok bevétellel kecsegtet, így a csajozás mellett a gyors képességfejlesztés (logika, mechanika, takarítás) alapcél – ha megvannak a kellő jártasságok, a vágyak kielégítésével és az így elért arany aspirációval az előléptetés már nem lesz nehéz.

Egy gondod lesz a sráccal: rettentő trehány, tehát rendszeresen utána kell járnod, mert szaladni fog a lakás, de legalább a ganézás növeli a takarítást (induláskor is annyi a kosz a házban, hogy ez 1-2 pontot hozni fog). *Fontos! Mivel a cseléddel jó kapcsolatban vagy, és Donnak amúgy is a takarításban fejlődnie kell, semmiképp se béreld fel a lányt, hiszen ha épp a lakást ápolja, és a szeme láttára romantikázol, azzal több kárt okozol, mint hasznot!*

A pénzhiányon a lakás gyors átépítésével és némi boltolással segíthetsz. Eladható az edzőpad, a teraszon lévő két szék és asztal, a mikró, a két hangkeltő közül az egyik. A teleszkóp hálás, hiszen a logikádat mindenképp fejlesztened kell, de érdemesebb levinned a bejárat mellé, oldalt. Így a felső placc korlátait és a lépcsőt lebonthatod, ez némi pénzt hoz. Mivel a jakuzzit a hálón át tudod csak megközelíteni, ezt szintén jó ötlet levinni a ház mögé, az

udvarba, és a fenti műveletekből már annyi pénzed van, hogy elkerítsd fallal (nehogy illetéktelenek kilessék az etyepetyét, ami könnyen vezethet a Cassandrával való jegyesség felbomlásához), és egy nyaktaggal kapcsold a házhoz. A konyhába robotgép és olcsó tűzhely, és egyelőre így jó. Később a karrierjutalmat is felpakolhatod a teraszra, és a bejárattól balra egy külső lépcsővel könnyebben elérhetővé teheted ezt a placcot, illetve megéri egy sakkasztalt is beállítani, hogy nappal is turbózhasd a logikát.

Ezek után tényleg nincs más hátra, mint ezerrel hódítani a szíveket és döntögetni a lányokat. Ha megnézed Don memóriáját, egy etyepetyén már túl van, tehát a háromhoz elég a két nővért befűzni. Nina gyorsan megy, egy ital a bárban, jakuzzi, kész. Ezután jöhet Dina, vele ess szerelembe pár romantikus interakcióval, és ő is mehet a kádba. Most béreld fel a takarítócsajt, és ha végzett a lakással, őt is ágyba lehet vinni, illetve Cassandrát bármikor, ezzel meglesz az öt WooHoo. A másik három már tényleg nem pálya...

I.10.1.2. The Goths
A Goth-család régi ismerős, hiszen a Sims1 főhősei voltak ők. A jó öreg Mortimer szomorú, mert felesége rejtélyesen eltűnt, és egyedül maradt unokáival, Cassandrával és Alexanderrel.

Mortimer Tudás aspirációjú, így a fő pontokat a képességfejlesztéssel és a házban erősen túltengő szellempopuláció megfigyelésével fogod tudni megszerezni, a mellékeseket Alexander nevelésével, de ez inkább utóbbi szocializálására jó. Ősz hősünk nyugdíjas és gazdag, így nincs szükség mellékállás vállalására, de csak bátran, ha kívánod.

Cassandra Család életúton jár, és mivel a sztori elején jegyben jár Don Lotharióval, az ő befűzése a fő célja. Nem muszáj tartanod persze ezt az irányt, bárkit összeboronálhatsz a lánnyal, hiszen Don, ahogy fent írtam, amúgy is csélcsap, ha azonban őt akarod, szabad a pálya, lévén épp a bankett közepén csöppensz be a történetbe; akár azon nyomban felcsalhatod őt az emeleti hálóba, és megpróbálkozhatsz egy gyereknemzéssel. Ha viszont nem – olvasd el a következő család leírását, ugyanis Cassy remek társa lehet Darren Dreamernek!

Alexander gyermek, ezért az aspirációja Felnőni. Amikor az ő és nagyapja hangulata magas, próbálj minél több közös interakciót indítani: leckekészítés, illetve nevelés (kedves és rendes értékek felé, ami majd a tinikorban jól fog kijönni).

A család vagyona jelentős, így nyugodtan költekezz, de ne vidd túlzásba azért a dolgot, hiszen minél gazdagabb a háztartás, annál magasabb lesz a számla, és a pénz, ha nem növeled, előbb-utóbb elfogy (érdemes egy-két pénzfát „elültetni" evégből). Hasznos dolog felfogadni egy cselédet, kertészt, ahogy az dukál. A képességfejlesztő cuccokat (festőállvány, teleszkóp) vidd közelebb a napi tevékenység-területhez, valahová a földszintre, vagy kívülre, és akár egy emeletet le is dózerolhatsz, ha nem akarsz annyit kajtatni hősöddel.

I.10.1.3. The Dreamers
„Merjünk nagyot álmodni", ez lehetne a Dreamers-család mottója. Darren, az atya hires festő szeretne lenni, de még erősen az út elején jár – viszont rendesen el van adósodva a ház (lent kettő, az emeleten egy számla vár kiegyenlítésre). Aki a könnyebb utat kívánja választani, hívja át Cassandra Gothot, akit rögtön meg lehet kérni a beköltözésre, így az 51 ezres hozományával egyenesbe lehet jönni – ekkor először a komfortra menj (vécék, zuhanyzók, ágyak, TV-kanapé lecserélése), plusz ebédlőasztal székekkel, konyhafelszerelés, aztán jöhet a képességfejlesztés (teleszkóp, edzőpad, sakk). Magán a házon sokat nem kell variálni egyelőre, az emeleti három kábeldob-asztalt add el, vidd fel oda a számítógépet, hogy lent elférjen a nagyobb étkezőasztal (a hátsó ajtót érdemes arrébb vinni eggyel, a lépcső felé, a szemetes helyett pedig szeméttömörítőt beállítani).

A nehezebb út az egyedüllét (ezt akkor válaszd, ha Cassandrát Don Lotharóhoz akarod adni), ekkor küldd el a jóembert valami kreatív munkára, a politika például elég jó kezdőtőkét ígér, és könnyen eljuthatsz akár a 4. szintig is. Eközben minden szabadidődben dolgozz a festményeken, és amint készen vannak a képek, add el őket.

Dirk, a fiú komoly dilemma előtt áll: Vagyon aspiráció és iskolás élet, ami ugye nehéz kombó. Mivel más nagyon nem izgatja (bár neki is van barátnője), érdemes állást vállalnia, például az atlétika területén – vagy előkészülni a későbbi karrierre, fejlesztéssel. Ha Cassy a házban van, és már nagyon tud főzni, akár meghívhatod az igazgatót is, és elintézheted, hogy a srác magániskolába kerüljön. No és persze ne felejtsd el a pénzfát beállítani Dirk szobájába.

A könnyebb út kihívása, hogy fel kell bontanod Cassy és Don eljegyzését, de ennek menetét már a kapcsolatoknál megtárgyaltuk; le kell vinned a kapcsolatot 45 alá - pár csók vagy etyepetye a szeme láttára, és jöhet a szakítás. Ha ez megvan, a lány összeházasodhat Darrennel, és elkezdheti a család-életút kívánalmait beteljesíteni

I.10.1.4. The Brokes
Ez a szcéna már a nehéz kategóriába sorolandó, igazi kihívás! Brandi Brooke egyedülálló, munkanélküli anya (Család aspiráció), két és fél gyermekkel. Dustin rossz tanuló és fiatalkorú bűnöző, Beau pedig totyogó, aki gondoskodásra és nevelésre vágyik. A „feledik" pedig már ott rúgkapál Brandi pocakjában. A család anyagi helyzete sem rózsás, bár a hálószoba fényűző, fülledt pompája és az anyuka sok porontya, áldott állapota akár dévaj képzettársításokra is ösztönözheti az embert...

Szerencse a szerencsétlenségben, hogy Brandinek elég ideje van kicsi fia nevelésére, és ezen akciókkal mindkettejük aspirációmérőjét, és így hangulatukat is magasan lehet tartani (ha bármelyikük platinába megy, ezerrel lehet segíteni Beau fejlődését!).

Dustin már keményebb dió, olyan helyzetben, mint Dirk Dreamer. A srác Vagyon életútra pályázik, ám emellett gondolatai és vágyai iskolatársnője-szerelme, Angela körül is forognak. Utóbbiakat fogod könnyebben kielégíteni, hiszen kapcsolati értékük magas, előbbi viszont komolyabb kihívás, hiszen ezen aspiráció fő pontjait (mindenféle holmik vásártása) csak felnőttkorban tudod érvényre juttatni. Rögtön indulásnál érdemes kilépni a „munkából" – amint Brandinak összejön a gyereknevelésből elég aspirációpont, vegyél egy pénzfát, és ezt Dustin gondjaira bízd, ha aranyban vagy felette szüretelsz, minden alkalommal 500 pontot nyersz, ezzel és Angela „kezelésével" tartósan magasan tarthatod a hangulatot, így az iskolai eredmények is javulni fognak. A vagyon aspiráció ugye a sportolói és az üzleti karrierhez jó, én előbbit javaslom, így a srácot kezdd el elefé terelni, a kezdetekben a TV előtti tornázás is megteszi erőnlét-növelőnek, karizmához ott a tükör, műszaki ismeretekhez a könyvespolc.

A ház indítása nehezebb. A hátsó kertben számold fel azt a kis medencét, semmi funkciója nincs (a fákat is elboltolhatod). A hálóból az alsó részt ürítsd ki (szekrény, dísztárgyak), ide befér a kiságy, és majd mellé egy pelenkázó. A fiúszobából ekkor kirakhatod a rádiót és a flippert a folyosóra (előbbit el is adhatod, utóbbit érdemes megtartani, sokat kell szórakozni és szocializálni, arra ez jó), ennek a helyére kell majd egy ágy Beau-nek. A TV elé érdemes egy 400$-os, kétszemélyes fotelt beállítani, és a tűzhely fölé sem árt egy füstjelző.

Ha a harmadik poronty is gyermekkorba lépett, döntened kell: vagy munkába állítod Brandit (például szakácsnak), vagy fogsz magadnak egy férjet. Ekkor ugye megoldódik az anyagi kérdés is (míg Dustin keresőképes lesz, Brandi beállhat a seregbe, itt magas a kezdőzsold), és az ifjú anya elkezdheti az életcélját kiteljesíteni, ami mind családdal kapcsolatos – például tíz gyermek megszülése...

I.10.1.5. The Calientes
A két fiatal, független nővér egy háromszintes épületben tengeti napjait, általában békésen, bár azért némi csetepaté előfordul. Dina Vagyon aspirációjú,

életének vágya, hogy egy gazdag sim vegye nőül. Kézenfekvő, hogy ebben a szcénában az áldozat nem lehet más, mint a jó Mortimer. Ha ezt akarod lejátszani, akkor amint megjelenik ez a vágy (Összeházasodni egy gazdag simmel / Marry a Rich Sim), rögzítsd, és kezdd el a kapcsolatépítést az öregfiúval, ne is állj meg napi 100-ig, hiszen ekkor lesz biztos a kedvező fogadtatás. Ha sikerül befűzni Mort bácsit, és beköltözik a házba, hoz magával 50 ezret, ami egyenesbe hozza a háztartást...

Nina Romantikus, így épp úgy, mint Don, sok etyepetyére és egyéb szocializálásra vágyik (és mivel ők barátok, a közös mókázás indításkor biztosított). A konfliktushelyzetet úgy készítették elő a forgatókönyvírók, hogy Dina rendelkezik több potenciális áldozattal, azaz úgy tudsz eredményesen „aspirálni" Ninával, ha nővére áthívja szerelmeit a házba, akiket a forróvérűbb testvér elcipelhet eyepetyézni a jakuzziba – ez viszont komoly és sűrű pofozkodásba torkollik majd. A lány egyébként hamarosan úgy gondolja, hogy szűk ez a ház kettejüknek, így saját helyet kell keresni neki, ahol megkezdheti önálló életét.

A ház nagy, viszont gond, hogy nem igazán alkalmas vendégfogadásra, különös tekintettel Nina vágyainak kielégítésére, így ennek kell nekifeküdnöd. Először is a tetőről le kell vinned a jakuzzit, ami kevés pénz esetén csak a kertben fér el, ha van lé, akkor egy plusz helyiséggel bővítheted a földszintet e célra, és persze az ágyat is át kell helyezned. Ne felejts el mindjárt az elején installálni egy riasztót, mert betörő várható az éjféli gyorssal!

I.10.1.6. The Pleasants

Tipikus amerikai család (az „Amerikai szépség" is beugorhat róluk, ami szintén a „Pleasantville-feeling" kipellengérezése volt). Az apuka a cseléd-lányt próbálja megdönteni, anyuka pénz után rohangál, a kamaszlányok pedig élik világukat.

Daniel, az atya Romantikus, így vágyai kielégítésének fő nehézsége a házban sertepertélő nej, akit le kell kötnöd, míg apuka a hálószobában vitézkedik – amint pedig kiteszi lábát a hajlékból, neki lehet esni ezerrel a háztartási alkalmazottnak.

Marie-Sue Vagyon aspirációjú, ami nem rossz, hiszen dolgoznia kell a pénzért és azt elkölteni, így Danielnek lesz ideje saját vágyaira.

A két leány, Angela és Lilith Hírnév életúttal rendelkeznek. A fő tevékenységük és vágyuk evégből remek partik szervezése lesz. Jó, ha a szülők valamelyike gondoskodik a banda ellátásáról, míg a lányok szocializálnak ezerrel (és emiatt azért válogasd meg, kiket hívsz meg, válaszd ki a legmagasabb kapcsolati értékkel bíró egyedeket!).

A ház maga elég jó minderre. A bulik lelke a nagytévé lesz, amit esetleg közelebb vihetsz a konyhához, hogy minél jobban pörögjenek a dolgok.

Megjegyzés: *aki kíváncsi a fejlesztők drámai mozijára (ami egy szemlélető film a kapcsolatoknál leírt „féltékenység" metódusra), az a következőket tegye:*

- *Marie-Sue és a lányok reggel elmennek munkába, apuci szabadnapos.*
- *Tízkor befut a cseléd, Kaylynn, nekiáll a munkának, majd ennek végén megkérdi Danielt, hogy van-e kedve lógni, bökj az igenre.*
- *Küldd be Danielt az ágyba, és hívd át Kaylynnt, romantikázz (összebújás, csók).*
- *Befut egy esélykártya Marie-Sue munkahelyéről. Tök mindegy, mit válaszolsz, rosszul fog elsülni, minek következtében anyuci korábban érkezik haza, nagyjából a két lánnyal együtt.*
- *Eme pillanatban küldd harcba Danielt, azaz indíts egy etyepetyét, a cseléd készséggel rábólint.*
- *Élvezd a műsort!*

I.10.2. Strangetown / Odaát

Erősen sivatagi vidék, az itt ásítozó álmos kisváros ördögszekeres, kaktuszos békéjét némileg megzavarta egy váratlanul becsapódó csészealj (bár lehet nem váratlan egy ufó landolása?). Ráadásul az idegenek túlélték a baleesetet, és úgy döntöttek, asszimilálódnak, ami zöld bőrük és fekete, pupilla nélküli szemük miatt nem egy egyszerű művelet. Sőt: úgy tűnik, sikerrel tanulmányozták a homo sapiens szaporodását és genetikáját, így a városka egyre zöldebb – és nem a sarjadó növényzet miatt...

I.10.2.1. The Beakers / Zseni

A családdal való első találkozásod minden bizonnyal mellbevágó lesz, hiszen egy Zsezse G. Alany (Nervous Subject) nevű „lényt" tartanak fogságban, és rajta kísérleteznek. Ám a második döbbenet még hátravan!

A koma ugyanis különleges személyiséggel rendelkezik: csak az Aktív mércében hordoz pontokat, minden más nulla, azaz mogorva, komoly, trehány és zárkózott. Épp ezért az ő terelgetése jelenti a nagy kihívást. Mivel aktív, állandóan éhes lesz, ám trehánysága miatt inkább két kézzel törni magába a hűtőből a kaját, és erről még lebeszélni is nehéz – a szerteszét hulló morzsák és egyéb ételmaradék miatt pedig jönnek a csótányok. Még szerencse, hogy apuka tudós, és ha jól kikupálod, ezerrel termelheti majd az ellenszérumot, ha valaki bekrepálna. A fickót érdemes amúgy munkába állítani, alapban a katonai vagy rendvédelmi pálya vonzza – utóbbi a nyerő, hiszen oda nem kell karizma, viszont erőnlét igen, és legalább az aktivitást le lehet vezetni az edzéseken.

A két szülővel kevesebb a gond. Anyuka előléptetésre hajt, amit könnyen elérhetsz, csak rendesen le kell ápolni aput (a buli indulásakor told fel a szükségleteit, kihasználva, hogy a kocsi egy órát várakozik!). A ház ura szintén el lesz a ranglétrán mászással, ezzel sincs baj. A házhoz nagyon nem kell nyúlnod, ráadásul kellemes karrierjutalmakkal van teli – lehet jártasságokat fejleszteni ezerrel, no és megismerkedhetsz a különféle kütyükkel.

Megjegyzés: *ha látni akarod a pszichológust, itt könnyű dolgod lesz, mert Alany aspirációs szintje mínuszban van a szcéna elején, és a csótányinvázió totálisan kiüti őt...*

I.10.2.2. The Specters / Vudu

Két hölgy él e fedél alatt: a Tudás életútját járó Olivia, és unokahúga, Ophelia, aki Család aspirációjú. A csavar ott van, hogy az idősebb nő jelleme enyhén szólva is zsémbes, és kéjjel esik neki mindenkinek, aki a házába téved. Ophelia szíve szerencsére lágyabb, így az egyik minijáték, hogy vendégek fogadásakor próbáld meg vele kezelni a helyzetet, miközben Oliviát távol tartod és lekötöd valamivel.

A játék egyébként azzal indul, hogy nyugdíjaztatnod kell a ház úrnőjét. Ezután mindkét hölgynek két napja van: Oliviának az életből, Opheliának a kamaszkorból. A gond az, hogy utóbbi leány félelme épp nagynénje halála, ezért, hogy ne kezdje vörösben a felnőttkort, hajts a minél magasabb pontszámú vágyak kielégítésére, hogy amint elő a kaszás, platinában légy. Az egyik vágy egyébként, hogy kimenjen bulizni szerelmével, Johnny Smiths (Kovats) úrfival, és ha nyugdíjba küldted Oliviát, a kellő hangulat meglesz ahhoz, hogy sima akcióval (lásd: „Kamaszkor" fejezet!) elengedje a fiatalokat, ez megdobja a lány aspirációmérőjét.

Amikor Olivia meghal (hajts a platina szintre!), jön a következő meglepetés: nem Ophélia az örökös, hanem Zsezse G. Alany, Olivia egyetlen gyermeke! Egyre furcsább ez a város... Ezen a ponton rögtön függeszd is fel a szimulációt, és pörgesd meg a következő szcénát, hogy Johnny Kovats is felnőjön, ekkor máris összeházasodhatnak a fiatalok, és Jancsi átköltözhet eme házba. A házasság után a leányzó rástartolhat a főállású anya szerepére, főzés/takarítás, aztán jöhetnek a gyerekek.

A háznak van baja elég. Ha meghalt Olivia, érdemes szanálni a temetőt, az összes sírkövet eladva, és lecsökkentve a sírkert méretét (a néne sírját érzelmi okokból megtarthatod), no meg megszabadulva a rengeteg gondot okozó szellemektől (én vagy egy hétig takarítottam a tócsákat az egyik vízbefúlt után). Aztán szabd át az épületet. Szanáld a kaput, az U-alakú ház utca

felőli szárnyán az udvar felé vágj ajtót, itt alakíts ki a járda/udvar felőli sarokban egy mosdó/vécét, mellette a belépő/előszoba, mögötte a konyha és étkező egyben. Középen marad a nappali, tévé, komputer, könyvszekrény elfér jól. A másik szárnyban középen fürdő/vécé, fent gyerekszoba, az udvar felől marad a háló. Szerencsére a család induló tőkéje magas, ebből bőven fedezni tudod ezeket, és még a legdrágább tévé is belefér, hiszen a lakás alapberendezéséből a jó szórakozási lehetőség hiányzik.

Megjegyzés: *ha megfigyeled a szellemeket, érdekes tanulságot szűrhetsz le: úgy tűnik, a szolgáltatók csak jöttek Olivia házához, de soha nem mentek el...*

I.10.2.3. The Smiths / Kovats

Az igazi átlagcsalád, Kovácsék. Mama és papa sok év házasság után is lángoló szerelemben, kicsi Jancsika kamaszévei végén, és Jill, a kishúg, aki rajongott bátyját követi mindenben. Az idilli képet picit megzavarja, hogy apa és fia gyökerei naprendszerünkön túlra nyúlnak...

A szülők, Pollinator Tech és Jenny egyaránt Család aspirációjúak, ami szerencsés együttállás, hiszen közös romantikus cselekedeteik, öleléstől csókig és tovább, mindkettejük vágyait kielégíti. John, a fiú épp felnőni készül, a születésnapi tortán már égnek a gyertyák. Ha picit akarsz szocializálni, csapj egy szülinapi bulit. Ha ez jól sikerül („jó móka" szint elég), egyből átmész platinába, és így felnőni igazán remek (tehát ezúttal ne a buli keretében fújd el a gyertyákat, hanem a végén nőj fel!). Mivel apuka egyik vágya a srác eljegyzése, hívd át Ophéliát, és húzd ujjára a gyűrűt (lásd az előző szcénát!), Jill pedig haverkodjon össze a családtagokkal. Ezután visszaválthatsz a **Specters / Vudu** családhoz, Ophéliával áthívhatod Johnnyt, és összeházasodhatsz vele. A fiút küldd atlétának, hiszen mind aspirációja (Hírnév), mind előképzettsége (magas erőnlét és pár vonás műszaki) erre predesztinálja.

A ház alapban jó, de még jobb lesz, ha felcseréled a fő hálószobát a konyhával. Eladhatod a hálóban lévő kandallót (~2000$), és 4000 körüli összeget begyűjthetsz a medence felszámolásával is. Érdemes kicsit szellősebb tereket kialakítani, nagyobb helyiségekkel.

I.10.2.4. The Curiouses / Tudák

Ezt a családot három fivér, Pascal (Paszkál), Laslo (Lazlo) és Vidcurd (Boldizsár) alkotja, akik mind a Tudás útján járnak, tehát életüket a tanulásnak és tapasztalásnak szentelték. Egyetlen gond, hogy ezalatt elhanyagolták kapcsolataikat, ezért összesen három barátjuk van, és ugye a Tudós karrier csúcsán 8 komára van szükség. (Paszkál és a látogatóba érkező Zsezse G. Hamar összeharverkodnak, ez mindkettejüknek jól fog esni!). A nagy udvar szinte kínálja magát egy házibuli rendezésére, ahol begyűjthetsz pár további ismerőst. No és ne feledkezzünk meg a nagy meglepődésről sem: az égbolt túlzott fürkészésének eredményeképp Paszkál barátunk terhes, szíve alatt egy kis ufó-bébi nő, a lakás már berendeztetett a jövevény fogadására. Célszerű becserkészni valami hölgyet; sajnos csak Boldizsárnak van szerelme, az pedig Kirké Zseni, aki ugye férjezett, ezért jobb közösségi helyen befűzni valakit. Sőt, még jobb, ha építesz egy alapházat, beköltöztetsz oda egy család aspirációjú leányt, és őt beházasítod ebbe a családba, elláthatja mindegyik srácot, sőt, akár két leányt is, a másik például lehet hírnévre törő, aki szintén beköltözik, és „termeli" a barátokat a tudós uraknak, akik majd ezrével hozzák haza a lét. Akárhogy is, a fő cél itt persze a kis zöldbőrű bébi (legyünk mi is fárasztóak: MZperX Meglepetés Tudák) felnevelése.

A ház alapos átalakításra szorul. A ház tetején trónoló teleszkóphoz vezető lépcsősor látványos, de kissé céltalan, hiszen rengeteg idő megy el, míg felkaptatsz, ezért a készüléket érdemes levinni a kertbe, valahová a bejárat közelébe például. A lépcsőket eladhatod, vagy ha nem akarod elrontani az összképet, az oszlopokat dobd piacra, ezzel némi indulótőkéhez juthatsz. A másik érdekes megoldás a két, egymáson ülő tévé - aki spórolós, adja el az olcsóbbat. A harmadik gond, hogy az aspirációra rímelve a ház szigorúan funkcionális, semmiféle flanc nem jellemzi, márpedig ugye a Környezet szükséglet kihatással van a karrierre is, ezért az első bevételeket mindenképp költsd műtárgyakra, virágokra, fákra.

Megjegyzés: *aki további csavarra vágyik, és kíváncsi, hogyan megy végbe egy elrablás, a szcéna elején küldje fel a tetőre teleszkópozni Boldizsár (Vidcurd) urat! Vigyázat, ezután már két ufóbébiről kell gondoskodnod!*

I.10.2.5. The Grunts / Mord

Egy munkás szcéna, elég kellemes kihívás. A családfő Buzz tábornok, aki katonás fegyelemmel neveli gyermekeit. Vele sok gondod nem lesz, hacsak nem az, hogy leköss, míg a srácok vendégei a házban vannak, különben mindenkit porba aláz.

Az ifjú Buckkal lesz a legkevesebb bajod, hiszen ő még iskolás, majd megfelelően fel kell, hogy nőjön, 4 napja van hátra, tartsd aranyban, a kellő napon platinában, és bingó. Kedvedre választhatsz neki életutat és szakmát, ezt rád bízom, most még mindenféle vonalon érdeklődést mutat – bár erősebben hajlik a kreativitás, logika felé, és mivel Ripp is ilyen téren nyomul, lehet belőle akár tudós is például.

Ripp romantikus, szerencsére az ennek megfelelő vonalon mozog, azaz a munkakerülő szakmában dolgozik a suli mellett. Egyrészt fejlesztened kell (karizma főleg), másrészt barátokat szerezni, majd hamarosan előjön az első csók vágya, ezt zárold, jó sok pont reményében. A gond itt az, hogy Ophéliába szerelmes, akit fentebb már összeboronáltunk az ifjú Kovatssal, ezért a legjobb, ha elmész a városba, valamelyik közösségi helyre, és ott összejössz valakivel, 1-2 nap alatt le lehet rendezni bármelyik csajt. A suli végén persze nyomulhatsz tovább ezen a pályán.

Tank a legnehezebb dió. Ő a legidősebb, és meg kell felelni apja elvárásainak. A fejlesztők érdekes módon leszabályozták ezt, ezért a komputerben csak a katonai pályát találod meg, vállald be ezt az állást. Később egyébként érdemesebb majd áttérni az atlétikára, hiszen Tank aspirációja (Hírnév) inkább efelé hajtja – de mindenképp valami „erőnléti" szakmát válassz, hiszen a ház tele van ennek fejlesztésére alkalmas eszközzel. (És ezzel a pályamódosítással legalább kitörhetsz apuka zsarnokság alól is; megjegyzem, aput azért elégedetté lehet tenni, ugyanis ha Tank hazahoz egy csillagos ötös (A+) értesítőt, Buzz igen boldog lesz.)

Ez a ház is átépítés után kiált. Az udvari rettentő faépítmény lebontásával 11 ezer körülire növelheted a családi kasszát (plusz eladhatod a távcsövet is). Valamelyik erőnlétfejlesztő cucc is felesleges, sőt, mivel ott van a gyakorlópálya, akár mindkettőt (zsák, kondigép) elboltolhatod, hiszen alapban csak Tanknak kell erősödnie (plusz a kissrácnak, ha ilyen pályára küldöd). A lépcső melletti mosdó és az alsó háló elbontásával ebbe a fertályba áttelepítheted a konyhát (2-3 pultot eladhatsz), mellé, ahol most a nappali van, az egyik asztal és négy szék (a másik készletet eladhatod), a kettő közé pedig egy új főbejárat, hogy ne kelljen annyit mászkálni. A hátsó ajtót szüntesd meg, ebbe a traktusba kerülhet át apuka hálója, mellé a mosdó/vécé, előtte bőven van hely a tévé és a könyvszekrény elhelyezésének. A felső szintnél már az is elég, ha a középső mosdó kiugró részét kiegyenesíted (a kád mehet a háló felőli falhoz), ha az erőnléti cuccokat száműzöd, egy flippert ide lehet állítani a móka kedvéért.

Megjegyzés: *Tank fejlődését nagymértékben segítheted, ha megkéred apját, hogy oktassa őt az akadálypályán!*

I.10.3. Veronaville / Veronaváros

Úgy tűnik, a tervezők között volt valami elvetemült humán egyed, aki betéve tudja a Shakespeare-összest, mert gyakorlatilag az avoni hattyú műveinek teljes szereplőgárdája itt nyüzsög, a fő téma a Rómeó és Júlia meg a Szentivánéji álom, picit összerázva, de a figyelmesebbek találnak itt karaktereket a Lear királyból, a Hamletből (már Odaát Ophéliája is gyanús volt), és még ki tudja, hány drámából.

II.10.3.1. The Montys

A családfő és neje, Patrizio és Isabella, a szcéna elején életük alkonyán járnak; különös, de még csak nem is szerelmesek egymásba, így amint elindítod a játékot, jó, ha némi interakciók keretében összeboronálod őket, így leg-

alább vágyaikat könnyebb lesz kielégítened – mindketten család életcéljuk. Amúgy természetesen a teljes család gyűlöli a Capp-famíliát, ez a konfliktushelyzet alapja.

Két fiuk közül Romeo romantikus, és persze szívszerelme Julia Capp. Ha Shakespeare-t játszol, őket kell összeboronálnod. Viszont a srác egyik félelme, hogy lekösse magát, ráadásul a komolyabb közeledést Júlia is elutasítja, hiszen az életre szóló kapcsolat még nem túl magas – plusz Romeo másik vágya, hogy flörtöljön Hermia Capp kisasszonnyal, aki viszont a másik Monty-fiúval, Mercutioval jár, emellett Puck Summerdream iránt sem közömbös (jaj nekünk).

Mercutio hírnév aspirációjú. Mivel nagy vágya, hogy leverje Tybalt Capp urat, és ugye ezen életút egyik lehetséges állomása az atlétika területe, logikusnak látszik, hogy ráfekszel az edzőpadra, és amikor eléggé kigyúrt lesz a srác, megküzdesz a Capp-fiúval. Csakhogy riválisod maximális (!) fizikumértékkel bír, így ez a meccs erősen vesztésre áll. Tekintve ezeket, szerintem a jobb – és egyben nehezebb! – döntés, hogy Rómeót összehozod Júliával, és megpróbálod kibékíteni a két családot. Egyébként mindkét Monty-fiú szakácsként dolgozik a suli mellett – mivel a család vagyona nem gyenge, ezt rögtön feladhatod, hogy legyen időd az aspirációkkal szöszmötölni.

A házat itt is érdemes átépíteni. Az udvari tavat tüntesd el (simán szintezd össze a talajjal), és a hátsó boltíves részt elbontva azt a keskeny szobát kibővítheted, itt elfér a tévé (vedd meg a falra szerelhetőt), a konzol, a könyvespolc, plusz egy hifi. A két első sarokszobát szanáld, a srácok szobáját igazítsd ki, hogy kényelmesebben lehessen mozogni. Az említett új nappali mellé építsd ki a mosdó/vécét, a régi elbontása után, annak helyére mehet a bárpult (Rómeónak kell majd), a konyhát pedig nyisd egybe az étkezővel. Nagyjából ennyi elég indulásnak.

> **Megjegyzés:** *aki az eredeti műhöz hű, és látni akar némi „vérdrámát", tegye az alábbiakat a szcéna elején:*
> - *Rómeó hívja át telefonon Júliát. A lány megkérdi, hogy hozhat-e át mást is, válaszolj igennel: Tybalt lesz az.*
> - *Amikor megjönnek, Rómeó kapja el Júliát egy ölelkezős csókra (Make Out).*
> - *Mercutio rögtön inzultálni fogja Júliát, majd összeverekszik Tybalttal.*
> - *Természetesen (a nagy fizikum-különbség miatt) a srác veszít, de az akció miatt Tybalt dühösen távozik a házból, meg a flamingót is megbünteti... (hm, finom utalás az avoni hattyúra?)*

II.10.3.2. The Capps

A Capps-család elég jól terelhető, a két rivális famíliа közül őket könnyebb irányítani. Mindenkinél van egy nagy pontszámot érő vágy, amellyel kedvező helyzetbe kerülhetsz. Haladjunk sorba!

A családfő, Consort, idős, de még kenyérkereső, és igen jól teljesít az üzleti életben, 9. szinten van. No most. Az ő nyitóvágya a nyugdíjba vonulás, ezt érdemes megfogni, és a jóemberrel a hiányzó három jártasság megszerzésére gyorsan rástartolni. A nagyobb gond, hogy három barát is hiányzik az előléptetéshez, és hősünk, mint pokróc. Szerencsére a gyermekek segítségével ezt a problémát is elháríthatod: ha rögtön nyitásnak Thybalt felhívja Puck, Hermia pedig Zuboly Szentéjivánit, ők egy-egy telefonbeszélgetéssel baráttá tehetők, és már csak egy havert kell összevadászni. Ha megvan Consort előléptetése, platinában vonultasd vissza az üzleti élettől.

Thybalt Hírnév aspirációjú, nála érdemes lezárni Mercutio megverését, és amint lehetőség van rá, sort keríteni erre. Aztán rá kell hajtanod az iskolai eredmények javításának. Bár politikai pályát céloz meg neki a szimuláció, a maximum erőnlét miatt célszerűbb az atlétika felé terelni őt.

Julia Család életpályára lépett. A nagy vágya, hogy elmélyülj(ön a viszonya Romeoval, ezért támadd le a srácot jól, míg kialakul a szerelem (a tévé elé ültetve őket, majd „összebújás/csókolózás", és oké is a dolog), aztán „Ajánlat... / Járjanak", és meg is van a platina. Ezután vegyél könyvespolcot, és kezdd el tanítani a lányt a későbbi családanyai szerepre (főzés, takarítás). A lány egyébként csillagos ötösre is vágyik, ami, ha megtartod a platina szintet suliba indulásig, szintén kivitelezhető (akár azt is megteheted, hogy Romeo behálózását elteszed vasárnap estére, hogy kitartson a magas szint).

Hermia is családi életről álmodik – no és az első csókról Puck Szentéjivánival, amit szintén nem lesz nehéz összehozni: hívd át, majd jöhet a smaci. Ezután őt is lehet tanítani ezerrel.

A házzal nagyobb baj nincs, ha csak az nem, hogy a palotás kiépítés miatt órákba kerül, míg a ház népe és vendégeik a kaputól elvergődnek a hajlékig és vissza (munkába indulás!). Aki szereti a kihívásokat, közelebb viheti a házat az utcához, aki nem, annak sok dolga nem lesz. Mondjuk a földszinten egybe lehet nyitni a konyhát és az étkezőt, az itt lévő és az emeleti kandallót eladni, a lenti egy egységnyi folyosót kibővíteni két egységre, kicsivel megnövelni itt a fürdőt egy zuhanyzó beállításához. Odafent a tévét eladni, venni egy falra szerelhetőt, ezt a sarokba rakni, a lépcső falához, szembefordítva vele a háromszemélyes kanapét, és kb. meg is vagy első körben. No és ha valaki megtartja az eredeti házat és annak csicsáit, mindenképp vegyen fel egy kertészt...

> **Megjegyzés:** *A fejlesztők e szcénába is alaposan belopták az eredeti drámát, ugyanis ha Júliával beűzöd Rómeót, tehát a srác igent mond az együtt járásra, Consort Capp nekiesik a kölyöknek, lekapja őt a tíz körméről, és kidobja a házból...*

I.10.3.3. The Summerdreams

Ez picit lazítósabb szcéna. A családi ház gyönyörű, jól kiépített, remek alaprajzzal, drága holmikkal – ideális partik szervezésére, hiszen a vendégek hangulatára a szinte maximális Környezet érték igen jó hatással lesz, amit némi kiegészítésekkel még fokozhatsz. Belépésedkor már zajlik egy buli (míg be nem fut a rendőrség...), így a háziak vágyait is hamar megfelelő mértékben menedzselheted.

Az alapsztorit elég könnyű kiteljesíteni: Oberonnak el kell vennie Titániát, ami a magas kapcsolati értéknek köszönhetően két interakcióból teljesíthető – a parti már zajlik, ráadásul egy nászlugas is kelleti magát! Puck is könnyű ügy, hiszen ő Hermia Capps-ra vágyik, és az első csókra vele – ha már ez elcsattant (lásd a Capp család leírásában!), egyből platinában indítod a házat. A kisebb legény, Zuboly sem nehéz, őt simán fel kell nevelned tisztességben. Ha mondjuk valaki a családban megtanul jól főzni, a srácot könnyű beíratni magániskolába, hiszen az igazgató beetetése a pompás ház miatt már félig nyert ügy.

Az igazi nehézség egyébként az, hogy Oberon Tudás aspirációjú, és nem épp az ennek megfelelő szakmában van. Így vagy megpróbálsz ebben a csúcsra jutni, vagy átváltasz tudósnak. Titánia Család beállítottságú, és ő is, mint kedvese, Munkakerülő, ez se a legszerencsésebb út. Puck hírnévre hajt, nála magas a karizma, így például a politikusi pálya szerencsésebb lehet neki. Ha majd Zuboly felnő, a bulis ház miatt nála is célszerű ezt az aspirációt kiválasztani, ezzel jó sok pontot szerezhetsz majd.

Egy dologra nem lesz gondod: a család alapban 13 (!) baráttal indul, ráadásul van egy halom olyan sim, akikkel 40 feletti a kapcsolati érték, így pár telefonnal ezt a számot tovább növelheted. Ha nem hanyagolod el a kapcsolatokat, a családtagok előmeneteléhez csak jártasságfejlesztésre lesz szükség, ami igazán kényelmes dolog.

A ház amúgy jó, az egyetlen gáz a rettentő rossz helyen lévő bejárat, ám sajnos a hajlék gödörben van, és ahhoz, hogy a nappalából ajtót vágj az utca felé, rengeteget kell(ene) bontani és építeni.

I.11. Házépítési ABC

Fontos! A kalózverziókban a házépítés nem működhet, ez a beépített védelem egyik kulcslépése. A játékot ezért is érdemes megvenni, nem beszélve a sok extráról (a terméktámogatáson át a letölthető bónuszokig és a közösségi örömökért).

A 4. fejezetben annyit tárgyaltunk meg, hogy a családok tárolójában lévő családokat felveheted, és elhelyezheted egy kész házban, vagy egy üres telken. Innen folytassuk!

I.11.1. A telek és az első kapavágások

Minden család a játékot 20 ezer simoleonnal kezdi (ettől néhány, a játékkal szállított família – pl. az Oldies - eltér), ebből kell megtennod az első lépéseket. Ez a pénz nem sok, ezért – akárcsak az életben – nagyon megfontoltan kell a tőkével sáfárkodnod. A városban álló kész, üres házakat megnézheted (rájuk kattintva bármelyikbe beléphetsz), ötleteknek jók, de mind átépítésre szorul. Jobb, ha magad készíted el álmaid otthonát. Üres telekhez kétfél módon juthatsz. Van egy-kettő kiparcellázva a szomszédságban, de még több az olyan hely, melyen neked kell megtennod az első kapavágásokat. Ehhez nyisd meg a „Telkek és házak" tárolót [F2]!

A felső fülön találod a készházakat, ezeket le tudod pakolni a szabad helyekre. Szintén jók ötleteléshez, érdemes kipróbálni őket. Az alsó fül rejti a telkeket. 10 méret van; a 3x2 és a 3x3 egy-két simből álló családnak bőven elég, a 4x3, 5x3 már nagyobb famíliáknak is megfelelő, a legnagyobbakra komoly kastélyok építhetők, vagy amire igazából ki lettek találva: közösségi helyek. (Az éjszaka kiegészítőben új méretek is megjelentek, bővebben lásd ott!)

Ha valamelyiket kiválasztod, hozzátapad a kurzorhoz. A bal gomb lenyomása mellett az egér mozgatásával tudod forgatni őket; úgy kell elhelyezned, hogy a sematikus útszakasz a városi úthálózatra illeszkedjen, ekkor „kizöldül" a telek, le lehet pakolni.

Elméletileg az így kiparcellázott részbe már beköltözhetsz, de én azt javaslom, előtte feltétlenül látogasd meg a telket! A terület domborzata ugyanis változatlan marad a parcellázásnál, így a talaj elsimítását, a terepmunkákat mindenképp el kell végezned. Minden, amit egy lakatlan telken vagy házon végzel, természetesen ingyenes, míg ha bárkit beköltöztetsz, egy göröngy elsimítása is az ő számláját terheli. Maga a házhely is pénzbe kerül persze, és minden, amit elvégzel rajta, növeli értékét, így nagyon figyelned kell arra, hogy egy friss családnak ne építs palotát, hiszen nem mehetsz a 20 ezres határ fölé. Általában jó, ha megépíted a házat, a berendezést pedig már karakteredet bepakolva, az ő vágyai alapján végzed el. Nem kell egyből több személyre építkezni, a ház tervezését úgy kell elvégezni, hogy később tetszés szerint alakítható legyen a ház, további családtagok elhelyezésére. Erre az „Indulóház" fejezetben még visszatérek – ott fogom leírni, milyen egy, a szimuláció szempontjából jól működő ház alaprajza, kiépítése, ehhez azonban meg kell ismerkednünk magával az építési menüvel és ennek elemeivel, eszközeivel.

I.11.2. A kezelőfelület

Az építési menüt megnyitva a fő kezelőszerveket tartalmazó baloldali korong és a jobboldali fő panel között egy eszköztárat találsz. Ez mind itt, mind a vásárlási katalógusban használható, és igen lényeges, ezért fussunk át az elemein!

- *Kéz [H gomb]:* A régi eszköz, elemek (ajtó, ablak, növényzet, berendezési tárgyak) megragadására áthelyezéshez, illetve eladáshoz (ilyenkor rá kell dobni a kezelőfelületre a cuccot, vagy megnyomni a „Delete" gombot). Ha rossz cuccot fogtál meg, nyomd le az ESC gombot. A megfogott tárgyat az egérrel tudod forgatni, a bal gomb nyomva tartása mellett, illetve az '<' és '>' vagy ", és '. gombokkal (előbbi az angol nyelvű, utóbbi a magyar billentyűkiosztásnál szerencsésebb).

- *Szemcseppentő [E gomb]:* Ez új és nagyon jó eszköz! Ha régebben bővített lakásod, emeletet húztál rá, vagy új tárgyakat vásároltál, elég körülményes volt megkeresni a régi tapétát, burkolatot, ablaktípust vagy akár széket, lámpát a sok cucc között. Ezzel az eszközzel ez már gyerekjáték! Egyszerűen vidd a szemcseppentőt a kívánt elemre (ekkor láthatod a nevét, ha csak erre voltál kíváncsi), kattints, és máris „hozzátapad" a cucc, legyen az bútor, padlólap, festék, növény, így pillanatok alatt elvégezhető a régi időrabló művelet (eldobás: ESC).

- *Átalakító eszköz [R gomb]:* A játék nagy nóvuma a design megjelenése, azaz az egyes objektumokat (ajtók, ablakok, berendezési tárgyak) különféle színben és mintában vásárolhatod meg, hozzáillesztve ezzel a külső burkolathoz, festéshez, egyéb látványelemekhez (épp ezért ha kiválasztasz bármit, várd meg, míg felbukkan a hozzá tartozó leíróablak, itt fogod megtalálni a kínálatot!). Ha utólag akarsz módosítani valamit, ezzel az eszközzel megteheted. Válaszd ki, majd kattints a megfelelő elemre, és máris áttervezheted a cuccot, 15 $-ért.

- *Éjjel/nappal váltás [L gomb]:* Szintén hasznos eszköz. Mivel a játékban valós napszakváltás van, előfordulhat, hogy az éjszaka közepén kell nekiállnod építkezni, erre a gombra kattintva nappalt „vezényelhetsz", és így nyugodtan tevékenykedhetsz. A másik, ennél is fontosabb értelme a lámpák elhelyezésekor van. Mielőtt telepíteni kezdenéd a világítást, és épp világos van, válts át éjszakára, és így állj neki a munkának, így az eszközök bekapcsolt állapotban kerülnek kezed alá, és kényelmesen beállíthatod őket, hogy a lakás minden zuga egyenletesen legyen bevilágítva, hiszen ez fontos a szimulációhoz.

- *Felülnézet [T gomb]:* Ez is finom. Akár a fent leírt világítás-telepítést, akár a falak építését vagy a bútorok elhelyezését megkönnyítheted ezzel a nézettel, hiszen tulajdonképpen egy kétdimenziós ábrát kapsz, mintha egy négyzetrácsos papírt használnál. Visszállni normál nézetbe ugyanezen gombbal tudsz.

- *Visszavonás és ismétlés [CTRL+Z, CTRL+Y]:* Nagyon nagy segítség – ha valamit elrontottál, a visszavonás gomb segítségével visszalépkedhetsz egészen a munka legelejére (a legutolsó 100 lépést tárolja el a játék). Ha pedig úgy döntesz, mégiscsak jó volt az úgy, vagy túlszaladtál picit, a másik gomb lesz a barátod. Fontos: mindkét tároló tartalmát megőrzi a gép, ha a vásárlási és az építési mód között kapcsolsz, de törli, amikor visszaváltasz az „élő", szimulációs módba!

I.11.3. Terepmunkák

A terep kialakítását az építési menü ásóikonnal jelzett „Talajformálás" pontja alatti eszközökkel lehet elvégezni. Az első fül első ikonja – Terepszintező eszköz (Level Terrain Tool) - a legfontosabb, ezzel lehet egy meglévő felülethez a többit hozzáigazítani; ha tehát a kezdőpontnak az út széli járdát választod, és elhúzod a kijelölést a telek belseje felé, az útszintlet egy síkba hozhatod a terepet, amit a ház építésénél én javaslok rögtön megtenni, persze elég csak kis részletekben, ha a domborzat egyes részeit meg akarod hagyni. A talajt emelni és süllyeszteni a másik két eszközzel lehet, itt azt is kiválaszthatod, mekkora átmérőben végezze el a szimuláció ezt a műveletet. Javaslom, hogy először mindenképp próbálgasd végig az eszközöket egy üres telken, hogy tisztában jöjj a működésükkel. Minden egységnyi munka 1-1 simoleonba kerül.

▶ *Tipp: az emelő és süllyesztő eszköznél a SHIFT megváltoztatja az irányt, így nem kell kapcsolgatnod a két eszköz között – az „irányváltás" mindaddig tart, míg nyomva tartod a gombot.*

A második fül alatt a terep „burkolatát" változtathatod meg, ezzel lehet például földutakat, kavicsos ösvényeket kialakítani, vagy például a hinta alá homokot „szórni". Ha vissza akarod állítani az alapállapotot, válaszd ki bármelyik mintát, és a CTRL nyomva tartása mellett „festegess". Itt is háromféle átmérő közül válogathatsz, az utakhoz a legkisebb jó, az egész telekhez a legnagyobb. A takarás csak a telek határáig működik!

A harmadik fül alatti eszköz segítségével tavakat alakíthatsz ki – ez csak dísz, ebben nem tudnak úszni simjeid, csak a direkt e célra szolgáló medencében, és nem is járul hozzá a „Környezet" szükséglet értékéhez. A „Kert-központban" találsz két növényt, melyet e vízfelületre ültethetsz (persze a moveobjects kóddal bármit belenyomhatsz). Itt is van háromféle nagyság – ezt főleg jó elpróbálni egyszer! Az eszköz egyébként nem vízfoltokat rak le, hanem lesüllyeszti a talajt, míg előbukkan a víz, aztán mehetsz tovább, egyre mélyebben (minden egységnyi víz után 1-1$ fizetendő). Az így kialakított felületeket eltüntetni a fent leírt talajkiegyenlítő eszközzel tudod.

I.11.4. Alapozás

Ha a terepmunkákkal végeztél, jöhet a ház alapjainak lerakása. Természetesen elengedhetetlen, hogy kockás papíron megtervezd a leendő épületet, e nélkül csak úgy belevágni elég kockázatos vállalkozás. A ház a járda között legalább három egység távolság legyen, hogy látogatóid és az utca népe elférjenek, a bejárati ajtót úgy kell belőnöd, hogy az a postaláda és a kuka közé essen, vagy ha ez nem tetszik, akkor a postaláda alá, ugyanis a szolgálati jármű és az iskolabusz ott fog megállni. Minden más megoldás megnehezíti a dolgodat; már most jó megbarátkozni azzal az elvvel, hogy a szimulációban minden másodperc értékes perceknek és óráknak számít, és bár pompás és felettébb látványos dolog egy vidéki kúriához vezető 10-12 egység szélesen kanyargó ösvény, ennek az lehet a következménye, hogy simednek fél nyolckor ki kell lépnie az ajtón, hogy a nyolc órás ingajáratot elcsípje a kapuban...

A ház falait közvetlenül a talajra is építheted, épp úgy, mint az első részben. Ez leginkább az USA-ban nagy számban található „mobilházak", egyszerűbb épületek megoldási módja, a játékban viszont nem élhetünk kifogással ellene, egyszerű, olcsó építési mód. A másik, életszerűbb és itt, a TS2-ben bemutatkozó megoldás az alapozás. Ezt az eszközt a menüsor alsó, balszélső ikonja alatt találod. Háromfajta elemet találsz itt (egységenként 2-4$): a hagyományos téglalábazat, egy rácsos, mely főleg a verandák díszesebb, elegánsabb megoldása, és egy cölöpökön álló. Ezekből átlós elem is van, így sokszögletű, látványos megoldásokat hozhatsz létre (a bal gomb nyomva tartása mellett húzd az egeret a kívánt irányba). Természetesen keverni is lehet őket (tégla a ház alá, a bejárati tornác alá a rács), és a téglára bármilyen burkolat, festés, tapéta felhelyezhető (és persze maga a járófelület is burkolható utólag). Ha bármit elrontottál volna, egyrészt a visszavonás gomb segít, másrészt az eszközt kiválasztva a CTRL nyomva tartása mellett törölheted ki a fölös részeket.

Fontos, hogy az alap bármilyen talajra építhető, és nem egyenlíti ki azt (mint pl. a padlóburkolat), így ha van egy „szakadékod", és az utcaszinttől belehúzod az alapot, az fent egy egység magas lesz, lent viszont kitölti a lyukat, így lehet például egy teraszt emelni a „semmi fölé". Az alapokat vízfelület felett is elhúzhatod, így hidakat is készíthetsz (legjobb erre a cölöpös megoldás). A teraszelemekből tudsz emeleteket is létrehozni a SHIFT nyomva tartása mellett, mindkét elem érdekes hatást eredményez, a cölöpös amolyan erkélypótló is lehet, az oszlopos megoldás helyett. Az így létrehozott alapok törlésére jobban oda kell figyelni, lehet, hogy a sima CTRL az eggyel lejebbit törli ki, a felette lévőhöz adott esetben a CTRL mellett a SHIFT gombot is nyomva kell tartani. Mint eddig is, most is csak azt javaslom: kísérletezz!

Az alapozott házaknak még egy előnye van: ezekhez alagsort, pincét is építhetsz, erről a „Házépítés kreatívoknak" fejezetben lesz szó részletesen.

▶ *Tipp: ha hidat akarsz építeni, és el akarod tüntetni a cölöpös alap oszlopait, először magát a felépítményt hozd létre sima talajon, majd ahol a víz lesz, készíts egy medencét – ez eltörli a cölöpöket! Ezután a medencét törölve máris van egy levegőben lógó híd, csak vizet kell alá ásni!*

I.11.5. Lépcsők és létrafokok

Ha alapot vagy verandát építesz, mindenképp egy emelt épületet kapsz, így az ajtót csak lépcsővel tudod megközelíteni (emiatt érdemes a bejárati ajtót négy vagy öt egységre távolítani a járdától). Erre a lépcsőknél (felső sor, jobb szélső ikon) új, speciális eszközt találsz, a fixen épített garádicsok helyett különálló lépcsőfokokat. Az elhelyezésüket ki kell próbálni: kell a tetején, alján is minimum egy egységnyi „belépő" – jegyezd meg ezt, hiszen ha emeletre akarod felvezetni a garádicsot, odaföntmindenképp le kell raknod egy padlólapot, amiről kiindulhat a lépcsősor. Külön kiemelem a „füstös" (Holy Smoke) lépcsőt, mert ennek az alja nem telített, így alá is lehet bútort tolni, hiszen ezen elemeket nemcsak kívülre, hanem épületen belül is elhelyezheted.

Ezen eszköz mellett találod a korlátokat, a kurzort simán valamely megépített lépcsőfok oldalához kell vinned, és megjelenik a karfa (nem csak ezeket illeszthetted oda, a kerítések jó része is alkalmazható ilyen funkcióra házon kívül, ha van mire építeni őket). A bejárati ajtóhoz soha ne egy egység széles lépcsőt vezess, legalább két, de akár három sort pakolj egymás mellé (a különféle stílusú, színű fokok keverésével ráadásul díszes hatást is elérhetsz), különben elakadnak vendégeid és simjeid egymásban. Eme korlátkészítő eszköz egyébként „visszafelé" is működik, azaz a CTRL-gombos módszerrel nemcsak a lépcsősorok, de a kész lépcsők karfáját is lebonthatod, ami például egy falhoz tort garádics esetén hálás dolog (ezt legjobb azon a szinten végrehajtani, ahová a lépcső vezet, az alsó szinten nem igazán működik az eszköz, fent viszont tutira).

I.11.6. Falak és szobák

Ha megvan az alap (vagy eltekintsz építésétől), jöhetnek a falak. Ismét csak azt tudom mondani, tervezd meg előre épületedet, hogy ne kelljen próbálgatnod, mekkora legyen az egész ház, hová kerüljenek a válaszfalak. A sima eszközzel átlós falakat is húzhatsz, ami főleg díszítésnek jó, és a simek is szeretik a szabálytalan formákat; próbálj meg elszakadni a szimmetriától, egy lecsapott házsarok, egy trapézformában kiugró ablakrész sokat dob a ház kinézetén, és a környezeti értéken. Szerencsére az ajtókat, ablakokat átlós falba is bele lehet építeni – sajnos azonban a berendezési tárgyak jó része már nem helyezhető ilyen felülethez, és elforgatni sem lehet őket szögben. Előbbin a „moveobjects" és a „snaptogrid" kódok, utóbbin az Egyetem kiegészítő és a vele érkező „45DAOR" kód segít, ezeket lásd a Melléklet „Kódok" fejezetében!

A falmenünél található még egy eszköz, mellyel négyszögletes „dobozokat" lehet készíteni, azaz a négy oldalfalat egyszerre kirajzolni. Hasznos dolog ez is, bár biztosabb, ha egyenként húzod fel a falakat (bár a „szólófalas" eszközzel is lehet négyszöget rajzolni, ha nyomva tartod a SHIFT gombot). A törlésben itt is a CTRL billentyű segít.

Ha emeletet akarsz készíteni, fel kell léptetned a nézetet egy szinttel, és jöhet az újabb falazás. Maximum öt emelet építhető alap nélkül, illetve alappal 4, plusz egy tetőtér; ám hogy itt élni lehessen, nagy alapterület kell, hiszen a tető oldalainak esése miatt csak a középső tér lakható. Ezt a hatodik szintet ezért szerintem okosabb lent megépíteni, azaz egy alagsorral; ahogy említettem az alaponkál, erről később lesz még szó. Fontos megjegyezni: ezt a számot felül lehet bírálni (lásd a kódoknál), de nem javaslom, mert gyenge gépen súlyos összeomláshoz vezethet – másrészt a szimuláció is nehézkes, és ugye itt is visszaköszön az, hogy a 3. emeletről lecammogni a munkahelyi gépjárműhöz, vagy valamely élettevékenységhez, amely a földszinten van (pl. kajálni a konyhába), rendesen viszi az időt.

Megjegyzés: *az Éjszakák kiegészítőben megjelentek a térelválasztónak kitűnő félfalak, ezekről bővebben ott!*

I.11.7. Tetők

Ha állnak a falak, tető kell rá (pontosabban: nem kell, a TS2-ben nem esik az eső, semmiféle következménye nincs annak, ha nem építesz tetőt, csak nem túl csinos látvány, ráadásul a tetőkészítés ingyenes). Az alsó sor jobbról második ikonja alatt találod ezt az eszközt. Az első ikonnal tudsz kézzel tetőt készíteni, különféle típusokban. Próbálgasd az eszközt, érdekes hatásokat lehet elérni az eltérő fajták „házasításával". Itt se legyél túl szabályos, a „kockaházon" a gúlatető nem eredményez túl izgalmas városképet. Ezen eszközbe bejátszik a statika, azaz nagy alapterületet nem fogsz tudni bizonyos tetőkkel egyben lefedni, mert a tető saját súlyát nem bírná el. Természetesen ha a nagy teret egy válaszfallal kettéosztod, az már segítség, hiszen az új fal támaszt jelent a „sapkának".

A második ikonnál manzárdszobák vannak, melyeket a tetőtérbe építve kisebb tereket hozhatsz létre, de csak díszítésnek is megfelelőek, ablakot is tudsz helyezni rájuk. A talajra is építhetőek, mint egy kis szerszámos kamra, persze ezeket jobb a hagyományos módon megépíteni.

A bal alsó ikonnal tudod a tetőmintázatot változtatni – sajnos ez a telken található összes tetőn lecseréli a mintát, ami nem a legjobb megoldás, de ez van.

Végül a jobb alsó gomb azoknak szól, akik megunták a kreatívkodást, automatikusan létrehozza a különféle tetőket; ez érvényes az összes, falakkal határolt és padlólappal nem fedett felületre (ha megnyitod a „Tető" eszközt, alapban ez van kiválasztva!). Jobbra lent van egy gomb, melynek megnyomására padlólappal fedheted be a nyitott helyiségeket, de ezt szerencsésebb dolog saját kezűleg elvégezni – főleg mert ez már (a manzárdszobákkal együtt) pénzbe kerül, míg az összes többi, fent leírt akció szerencsére ingyen elvégezhető. Van itt még két eszköz, melyekhez illik némi kommentár:

- Találsz itt egy tetőeltávolító gombot (jobbra fent), de ezzel mindent háztetőt lepucolsz a telekről. Ezért jobb átváltani a kézi kialakítás eszközére, itt a CTRL megnyomásával előcsalni a dózer ikont, és ezzel kattintani a lebontandó tetőre, így egyenként tudod a nem tetsző „sipkákat" szanálni
- A jobb alsó csücsökben van egy kis lakatikon. Ha erre kattintasz, a már meglévő tetőket zárolod, így az automatikus eszköz használatával csak a még nyitott helyiségek fölé kerül új héjazat. Sajnos ez az eszköz – bár hivatalos anyagban ennek ellenkezőjét állították – a bontás ellen nem véd, tehát jobb a visszavonó gombbal érvényteleníteni a nem tetsző végeredményt, bontani pedig a fent leírt módszerrel.

Megjegyzés: *az Éjszakák kiegészítőben egy speciális kóddal meg lehet változtatni a tetők dőlésszögét is (lásd a Mellékletek „Kódok" táblázatát!).*

I.11.8. Nyílászárók

Az ajtókkal és ablakokkal sok gondod nem lesz. Kicsit gyakorolni kell az elhelyezést, ugyanis itt is a bal gomb lenyomva tartása mellett az egér apró mozdításával tudod megfordítani ezeket, vagyis ajtónál azt, merre nyíljon, ablaknál pedig, hogy a párkány befelé vagy kifelé nézzen (a kis zöld nyíl mutatja, merrefelé fog nyílni, illetve nézni). Ez főleg ajtónál fontos, hogy „holt térbe" nyíljon, azaz például egy kis mosdóban ne ütközzön a csapnak, ami miatt simed toporogna jó pár kört.

A nyílászárókat csak falakra helyezheted, és bármikor átpakolhatod őket, ez nem rombolja a falat magát (a legtöbbjük átlós felületre is helyezhető). Itt különösen várd meg az infóablak felbukkanását, mert színben és bizonyos esetekben mintában is széles a választék. Az ajtókeretek különösen hálásak, mert épp úgy lezárják a tereket, mint „rendes" társaik, viszont könnyebb az átjárhatóság, a kinyitott szárny nem akadályozza a mozgást, így például konyha, étkező, előszoba és nappali között nagyon jól szolgálnak. Mind ez, mind az ajtó tökéletes hangszigetelő, tehát a hálóban alvót nem fogja felébreszteni a bekapcsolt tévé vagy hifi. Az üvegezett ajtók épp úgy működnek, mint az ablakok, beengedik a fényt, az üvegfelület nagyságának megfelelően, ahogy erről a szükségleteknél, a „Környezet" értéknél volt szó.

Az ablakok szintén a „Környezet" szükséglet emelését szolgálják a fény átengedésével. Ha egy simnek nagyon alacsony a „Komfort" szükséglete, kibámulhat ezeken, mellyel picit növeli az értéket, a pedánsak pedig unalmukban pucolgatják, bár ez nem számít takarításnak.

A többemeletes ablakok egybenyitják a tereket, azaz ezek elé nem fektethetsz padlólapot, így erősebben díszítő jellegűek, bár nagy mennyiségű fényt zúdítanak be a helyiségekbe. Érdekes hatásokat érhetsz el velük, a felső szinten a „lyukas" részeket korláttal zárhatod le.

Mindezeket egyébként jó a bútorok elhelyezése után fixálni, hogy ne akadályozzák a berendezést. Kevés pénzűek el is hagyhatják az ablakokat, ez rontja ugyan a környezeti értéket, de jó párszáz simoleon megspórolható – később persze mindenképp érdemes ezekkel kezdeni a ház csinosítását.

I.11.9. A padlók és a falak burkolása

Szintén erősen költségspóroló tényező, ha nem fested ki rögtön a házat. Ha alapra építesz, annak padlója elmegy kezdetnek, ha zavarnak a szürke falak, az olcsóbb burkolatok közül választhatsz, később pedig átkenheted a házat a drágább, szebb változattal. Mint azt a már említett „Környezet" szükségletnél írtam, mind a falak, mind a padlók burkolása belejátszik ennek értékébe, így amint pénzre teszel szert, a burkolást mindenképp meg kell ejteni.

Fontos és hasznos lehetőség, hogy miután kiválasztottad a megfelelő mintát, a SHIFT nyomva tartása mellett az egy helyiségnek számító (tehát falakkal teljesen lehatárolt) felületeket egyszerre burkolhatod be vagy le, így rögtön láthatod, hogy fog kinézni a végeredmény – ha nem tetszik, a SHIFT elengedésével más mintát választhatsz. Eltávolítás a CTRL gombbal, az egész helyiség lecsupaszítása a SHIFT+CTRL segítségével történhet.

A padlók lehelyezésekor az adott helyiségben aljzatkiegyenlítés is végbemegy, így a már ismert szerszám helyett ezzel is simíthatsz, és a ház tervezésénél különféle színű burkolatokkal kirajzolhatod az egyes helyiségeket, könnyebb lesz a munka. Minden fent említett megoldás játszik a teljes felület beterítésére, vagy a burkolat eltávolítására. Az átlós falaknál sem kell félned, a SHIFT-es megoldás csak a belső teret tölti ki, a kézzel húzós módszernél „kifolyhat" a minta, de a CTRL lenyomása itt is segít, csak a felesleget fogod lecsípni. A padlókat egyébként kitolhatod: a burkolat lerakásakor megjelenik egy sematikus háló, egy faltól kifelé maximum két egységnégyzetet beburkolhatsz, ezzel kis erkélyeket hozva létre, megspórolandó az oszlopokat (ez a felső szinten a falon jobban túllógó tető létrehozásához is jó!). Fontos az is, hogy attól, hogy egy második emeletet létrehoztál falakkal, sőt lépcső is vezet oda, még nyitott térnek számít, és semmit nem helyezhetsz rá, amíg le nem fekteted a padlót – például mennyezeti lámpát is csak padlóburkolat fölé pakolhatsz..

E két eszköznél főleg hasznos lesz a szemcseppentő, hogy egy véletlenül kimaradt felületnél (a SHIFT-es módszer sajnos néha hibázik!) megtaláld a használt fal- vagy padlómintát. Különösen a padlóknál, az egyes minták kombinálásával érdekes hatásokat érhetsz el (a szimuláció az ilyen kevert megoldásoknál a „Környezet" érték kiszámításánál átlagot fog számolni, azaz egy-két értékesebb kőlap már meg fogja dobni picit az összhatást).

I.11.10. Kertépítés

Az öntözőkannával jelölt „kertközpont" alatt található növények sokat dobnak a ház külső környezeti értékén – és ahogy a munkánál megtárgyaltuk, simed hangulatán és így teljesítményén. Fontos azonban tudni, hogy a vásárlási menüben található növényekkel ellentétben ezek élnek, azaz gondoznod kell őket - a fák kivételével, azok „jól elvannak". Amennyire javítják a növények a környezetet, az elhanyagolt kert épp annyira rombolja is azt!

A **virágágyás** növényei két napig élnek, ha ez alatt nem locsolod meg őket, hervadnak, a locsolás visszaállítja teljes szépségüket. Két nap után viszont ki lehet hajtani őket (külön parancs van rá [Dispose]) és újat venni (itt is nagyon jó a szemcseppentő!). Fontos azonban, hogy a túllocsolás is árt, egyrészt tócsák folynak ki, melyben a tinik és gyerekek, ha alacsony az aspirációs szintjük, tapicskolnak, másrészt ez is pusztuláshoz vezet (szabad akarat módban a simek, illetve a felfogadott kertész soha nem tesz ilyet!). Sajnos a virágágyban mindenképp gaz fogja felütni fejét (a gondozottban 12-48 óra, a halottban 4-30 óra alatt), a túllocsolás tócsája viszont a dudvák melegágya. A gyomot külön paranccsal [Pull Weed] el kell távolítani, mert erősen környezetromboló hatású.

A **sövények és bokrok** nem igényelnek locsolást, nyírást viszont igen. Az ültetést követő 24 órában elburjánzanak, ekkor le kell őket ápolni [Trim], ezután a következő extra hajtások 72 óra, azaz három nap múlva jelentkeznek. A túlburjánzott, és elhanyagolt bokor szintén előcsalja a gazokat, ezért is fontos a nyírás (no meg a környezet érték miatt). Egy bokrot egyébként érdemes lerakni – a nyitott és lusta férfi simeknek, hogy odakint is elvégezhessék a dolgukat...

A virágágyásokat több sorba is rakhatod, simjeid kényelmesen belegázolnak, baja viszont ettől nem lesz a növényeknek. A többször emlegetett „moveobjects" kóddal itt különösen jól kreatívkodhatsz, például a virágyágy közepébe ültetett fával, „összetolt" bokrokkal – csak arra vigyázz, hogy az említett ápolási funkciókat el lehessen végezni (a háromszög alakú ágyásokkal megbolondítva egészen egyedi kompozíciókat hozhatsz létre). A kertések között lévő alacsony gyepszegélyekkel (csövekosr, féltéglák, vasúti talpfák) bátran körbeveheted a növényzetet, jól mutat, nem akadályozza a kertészeket, rá-

adásul lehet rájuk telepíteni „kerítéslámpát", amivel különösen hangulatossá varázsolhatod fészkedet. A magas kerítésbe természetesen kertkaput kell építeni.

I.11.11. Egyebek: medence, kandalló, oszlopok és kerítés

A vegyes menüben találhatod meg a fenti elemeket. Az **oszlopok** segítségével teraszokat, kerti építményeket építhetsz – bár rémisztően néz ki, de a TS2-ben lehetőséged van arra, hogy az elkészült mű alól simán kihúzd és eladd a tartópillért, így akár furcsa, levegőben lebegő épületrészeket kreálhatsz, vagy olyan házakat, melyeket csak egy lépcsősor köt a földhöz. Egy oszlop kilencegységnyi területet „hordoz", azaz egy 3x3-as rácsháló van a tetején. Ehhez mindegyik oldalon csatlakozik plusz egy sor, azaz egy 5x5-ös, sarkok nélküli felületről van szó; így ha elég a felső részen egy 3 egység széles placc, az oszlopokat négy egység „lyukkal" közöttük rakhatod le, ha azonban nem, max. két egység lehet köztük.

A **kandalló** a ház dísze, a lobogó tűz nagyon megdobja a helyiséget (a magániskola dirijét megvendégelve, vagy a parti fényét emelve bedurranthatsz jól). Arra kell figyelned, hogy csak falhoz rakhatod (kivéve a két „hasas" tűzhelyet), olyanhoz, ahol a kéménynek nincs akadálya (tehát ha az alsó szintre rakod, és fent egy lépcső van azon a részen, a kandalló nem építhető meg). A kémény automatikusan megépül, és ebbe (például az emeleten) beletolhatsz egy másik ilyen tüzes alkalmatosságot, megosztják a kürtőt. Természetesen arra ügyelj, hogy gyúlékony anyag ne legyen a nyílt láng közelében, és füstérzékelőt szerelj fel a helyiségben! A kandallóhoz az alábbi parancsok kapcsolhatók:

- *Tűzgyújtás (Lit Fire)*: Tini felett bárki begyújthat, 100-150 játékpercet ég a láng, ebben az állapotban növeli a Környezet értéket.
- *Tűz piszkálása (Poke)*: Egy turkálás növeli simed Szórakozás értékét, és öt perccel megnyújtja a tűz „életét". Ám ha egymás után háromszor piszkálsz, a harmadik után minden újabb akció 10 perccel rövidíti azt (hiszen ekkor inkább széttúrod a parazsat). A hasas kályháknál az akció nem él
- *Melegedés (Warm Self)*: A Komfort szükséglet értékét növeli.
- *Megnézi (View)*: Szintén a komfortot növeli.

A **kerítés** lesz az utolsó, amit megépítesz, mivel a telek elkerítése viszi a pénzt. Természetesen ezek az építőelemek másra is jók, például a lépcsők mellé korlátnak, ahogy ott említettem, vagy a belső garádics felső részének, a „lyuknak" elkerítésére, esetleg a házi temető, egy díszes kiskert körbeszegésére (a SHIFT lenyomásával, mint a falak esetében, itt is tudsz négy oldalt egyszerre kihúzni). A virágoknál írtam, hogy ezekre – ez újdonság a TS2-ben – a lámpák között találsz háromféle fajtájú, kerítésoszlopra ültethető világítótestet (felülnézet módban egyszerűbb az elhelyezésük, éjszakára kapcsolva!), így ezekkel az udvar fénybeborítását is elegánsan megoldhatod (az utat szegélyező alacsony kis téglasor nem is mutat rosszul). Pár fontos megjegyzés:

- Azon kerítések esetében, amelyeknek van belső és külső oldala (ilyen például a léckerítés) a húzás iránya határozza meg az elhelyezkedést: jobbról balra vonva a pofás fele néz feléd, ellenkező irányból a visszája.
- A kerítés követi a talaj egyenetlenségét, lerakásával semmiféle talajkiegyenlítés nem megy végbe.
- A szegélyek a szimuláció szempontjából „nem léteznek", tehát simjeid át tudják lépni ezeket.

A **kertkapukat** csak egy meglévő kerítésszakaszba tudod beültetni (mint a falak és az ajtók esetében), és csak egyenesbe, átlósba nem. Mivel ez is nyílászáró, a nyitási irányt itt is a bal gomb nyomva tartásával, és az egér finom mozgatásával tudod változtatni. Ahogy említettem, a kerítés követi a talaj egyenetlenségét, ezért azt is meg kell jegyezni, hogy a kapuk lejtőre nem helyezhetők, tehát kell a belépéshez legalább egy egységnyi vízszintes terep. Természetesen nem kötelező a kapukat a hozzájuk passzoló kerítésbe applikálni, itt és érdekes hatásokat érhetsz el a stílusok keverésével.

A **medence** sokak álma - a játékban ez kissé átértékelendő. Sajnos nagyon drága (mint az életben...), és ahogy azt például a partiknál említettem, egy társaságot kissé szétforgácsolhat. Bár jó megoldás a vonalak karbantartására, erre az edzőpad jobb, bár ott ugye erősebben romlanak a szükségletek. Nagyon figyelj rá, hogy telepíts létrát, és az átjárható legyen (ne rakj elé semmit a medence partján), különben simed reménytelenül belefullad a vízbe! Az ugródeszka nem kötelező, a létrán át is bejutnak a fürödni vágyók, de jó, ha van; a magas Erőnlét pontúak látványosan ugranak be, az alacsonyak 50% esélyben elbátortalanodva visszafordulnak. A medence legkisebb mérete 2x2 egység lehet, bontani ezen eszköz kiválasztása után itt is a CTRL lenyomásával tudsz.

> **Megjegyzés:** *az Éjszakák kiegészítőben megjelent egy átlós elem is, illetve ott a CTRL akár a létesítmény közepén is alkalmazható.*

I.12. Tárgyak; a katalógus és a vásárlás

A házépítés után következik a berendezés. Minden tárgyat a „Vásárlás" menüből tudsz megvásárolni, kivéve a – szimuláció alapján szintén ide sorolható – építési eszközöket (ajtók, ablakok, kandalló, oszlopok, medence berendezés, növényzet). Az „Építés" fejezetben felsorolt eszközök, azaz a kéz, a szemcseppentő, az átalakítás, nap/éj váltás, felülnézet és visszavonás/újra gombpár itt is ugyanúgy működik, ezek használatáról tehát ott.

A katalógus a tárgyak vagy helyiség funkciója szerint rendezhető, én azt javaslom, szokd meg az alapban kiválasztott első lehetőséget, szerintem átláthatóbb ez a megoldás. A panel legalsó füle rejti a **kollekciókat.** Ide bármilyen szempont alapján összepakolhatsz tárgyakat *és* építőanyagokat, falmintától az oszlopokig, így például egy adott stílushoz (ilyenek vannak előre definiálva), de akár egy komplett helyiséget is, amilyeneket az internetről le lehet tölteni, például egy hálószobát bútorokkal, dísztárgyakkal, ezekhez illő padlómintával, tapétával. Ez a lehetőség mind itt, mint az Építés menüben él, kiválasztva a bal alsó ikonnal tudsz új kollekciót létrehozni, meg kell adni a nevét, majd választani hozzá egy saját ábrát. Ezután a különféle elemek leíróablakában, a jobbra lent lévő ikonnal tudod az adott holmit egy létező kollekcióba behelyezni, illetve a kollekciót megnyitva és egy elemet kiválasztva ugyancsak a jobbra lent lévő ikonnal tudod törölni a cuccot, természetesen ezzel a tárgy nem veszik el, csak kikerül az adott csomagból.

Miután kiválasztottad a tárgyat (itt is várd meg, míg megjelenik a leíróablak, hogy a létező design-variációk közül megtaláld a megfelelőt, hiszen később az átszabás 15$-ba kerül). Rákattintva elhelyezheted, forgathatod (a zöld nyíl mutatja, merre felé kell néznie, hogy használni lehessen), lepakolhatod. A már lerakott tárgyakat szintén felemelheted és áthelyezheted a kéz eszközzel, illetve a vásárlás panelre kattintva eladhatod őket. Nagyon fontos tudni, hogy a holmik nagy többsége idővel veszít értékéből. Ennek három faktora van:

- Van egy kezdő értékvesztés, mely a tárgy megvétele utáni napon vonódik le a cucc értékéből; emiatt – és ez fontos! – a tárgyakat minden veszteség nélkül eladhatod éjfélig, így megvehetsz bármit, amivel segíted például a bulit (székek, plusz vécé, stb.), aztán ha lezajlott a dolog, még éjfél előtt, eladva a holmit visszakapod a pénzed. Hasznos dolog egy család indításánál, ha megveszed a komputert, ebben kiválasztod a megfelelő munkát, majd hamar, értékén eladod a masinát – ezt eljátszhatod minden nap, míg futja rá a pénzből. Sokan a kezdést úgy is segítik, hogy a hűtőt minden nap éjfél előtt kicserélik – a berendezés teli kajakészlettel érkezik, így nem fogy ki az élelem, és nem kell érte külön fizetni... Ez a kezdő értékvesztés kb. a katalógusár 15%-a.
- A következő fix összeg a napi értékvesztés, ez minden nap éjfél után vonódik le, és általában a tárgy katalógusértékének 10%-a.
- Végül van egy limitérték, melyet nem lép túl az amortizálódás, azaz ezt elérve a tárgy már nem veszít értékéből. Ez általában a holmi katalógusárának 40%-a.

Például a falra akasztható TV-nél fentiek így néznek ki: katalógusár 8000$, kezdő értékcsökkenés 1200$ (15%), napi amortizáció 800$ (10%), limitérték: 3200$ (40%).

Ez alól egyetlen, üdítő kivétel van: a dísztárgyak, azaz a szobrok és festmények, illetve „kakukktojásként" az álló ingaóra. Ezek mindegyikének értéke nőhet az idők folyamán – ám ez nem fix. A szimuláció éjfél után „kockadobással" dönti el, hogy a tárgy értéke nő vagy csökken, az esély erre 50-50%. Hogy ez mekkora értékű, azt a cucc katalógusára határozza meg:

- 100$ alatti holmi: +/- 2$;
- 100-1000$ között: +/- 15$;
- 1000 felett: 50$;

Fentiekre ismét van kivétel, ez pedig a nagyon kreatív simek által festett alkotások. A 8, vagy ez feletti kreativitás-ponttal rendelkező figura által alkotott mű értéke kétnaponta nő, ha pedig a festő elhalálozik, a pillanatnyi érték megduplázódik, majd a napi értéknövekedés felgyorsul.

Vannak bizonyos tárgyak, melyek használat közben koszolódnak is: vécé, zuhanyzó, kád, mosdó, tűzhely, munkapult, akvárium és etetőszék. Ezek a környezeti értéket rombolják, de csak akkor, amikor a piszkolódás látható mértéket ölt. Általában, ha megjelenik a felsorolt tárgyaknál a „Pucolás" [Cleaning] interakció, érdemes nekiesni, mert a koszos tusoló csökkenti a komfortot, a piszkos tűzhely tűzveszélyesebb. Az, hogy egy tárgy mennyi idő alatt koszolódik, katalógusértékétől (a drágább kevésbé) és a tisztító sim „Takarítás" jártasságától függ; ha ez magas, a holmi „extra tisztaság" állapotba kerül, és lassabban lesz piszkos (az ilyen „túlsikálás" látható is munka közben csillanások és buborékok formájában). Maga a munka ideje is a koszosság mértékétől függ, és természetesen növeli a „Takarítás" jártasságot.

A vásárlás utáni 24 óra leteltével jó pár tárgy hajlamos lesz a tönkremenetelre, ez a készség az idő múlásával nő (egy öreg tévénél nyilván nagyobb az esély rá, hogy lerobban), és gyakoribb azoknál, melyeket sokáig nem használnak. Az elromlott cuccokat el lehet adni (aktuális értékük feléért – néha egy öreg holmi esetében üdvözítőbb megoldás), illetve – tinitől felfelé - meg lehet javítani (kivétel a fali tévé, a babaház és a szintén ide sorolható urnák és sírkövek). A javítás hossza a tárgy árától (a drágább, „bonyolultabb" szerkezeteknél hosszabb), a javító „Műszaki" jártasságának nagyságától és a cucc funkciójától függ (a vécé hamar megy, a hifi lassabban). A javítás maga növeli ezt a jártasságot, de ha alacsony, érdemesebb szerelőt hívni, aki nem olcsó, viszont tuti megoldás, hiszen a „kontár" sim agyonvághatja magát elektromos gépbe nyúlva (de ha a 10-es szintű mester víztócsában áll neki szerelni, neki is harangozhatnak).

A tárgyakhoz tartozik egy szükséglet-limit is, erre külön nem térek ki. A lényege, hogy bizonyos negatív szükségleti értéket elérve a sim abbahagyja a tárgy használatát – ez a limit az egyetlen gátló tényező például, ha figurád jártasságot fejleszt. E tevékenységeket soha nem hagyja abba, akár a telefon cseng, akár a munkahelyi autó dudál a kapuban, de ha a hangulata nullára, az ürítés, a komfort, az energia vagy a szórakozás -70 - -80 körüli értékre esik, azonnal.

Az alábbiakban a funkció szerint csoportosítva felsorolok néhány tárgyat, melyről talán nem esett szó a könyvben, de fontosnak látom elmondani, illetve van pár érdekes tudnivaló, adat, amit érdemes kiemelni:

- A katalógusban szereplő faktorértékek a maximumot jelzik, ám az adott tárgyon végzett különféle tevékenységek más-más mértékben növelik az adott szükségletet. A szófáknál ez a maximum érték például a heverészés, holott általában ücsörgésre használják ezeket a simek, ezért ezeket külön megemlítem.
- Érdekes lehet a szükséglet maximált értékének a megadása is, erről már említést tettem a karrierjutalmaknál; a lényeg, hogy ha egy Sim például leül egy székre, akkor a komfort szükséglete 100%-ra küszik fel – ha azonban itt be van állítva egy 80-as limit, akkor ott ülhet az idők végezetéig, a komfort akkor is csak 80%-ot érhet el.

Kényelem [Comfort]

- *Székek az étkezőbe [Dining Chairs]:* Itt sok trükk nincs, ezek a székek alkalmasak egyedül az étkezésekre (ha például tele az asztal, a sim az öléből is ehet, de ha csak ilyen típusú széken ül), és az íróasztali munkákra (pl. számítógépezés).
- *Székek a nappaliba [Living Chairs]:* A fotelek a kényelem eszközei, tévénézésre, olvasásra.
- *Nyugágyak [Recliners]:* Ezekben a székekben szunyókálni is lehet, bár emiatt elég sok helyet igényelnek. Itt már érdekes a maximált érték. Nem fogok tételesen belemenni, inkább árkategóriákat adok meg, hiszen minél olcsóbb valamely tárgy, annál alacsonyabbak az adott értékek. Tehát: a 100-asok maximális energiaértéke 20-25, a 400-500-asok 40-50, a 600-700-as kb. 70, és a legdrágább, 900-as szék 80%.
- *Kanapék és heverők [Sofas & Loveseats]:* Ülni, szundikálni, beszélgetni, és egyéb közös (akár romantikus) interakciókat indítani lehet ezeken a bútorokon, előbbi három, utóbbi kétszemélyes kategória. Alvásnál az energiaérték hasonló a fentihez: 100-300$ 20, 400-500$ 40-50, 700-1200$ kb. 70, 1500 felett 80-90%.
- *Ágyak [Beds]:* Az alvás főeszköze, bár itt is van némi interakció és móka (ugrálás); utóbbi maximált értéke 60-80% között változik. Simjeidet hozzá lehet szoktatni, hogy mindig ugyanazon ágyban, ugyanazon az oldalon aludjanak, ha az első fektetéseket magad végzed, következetesen a kívánt helyet kijelölve hősödnek.
- *Vegyes [Miscellaneous]:* Itt van egy pad (50% max. alvással), szék, és pár bárszék, utóbbiakat bárpulthoz és konyhaszigethez (lásd ott) állíthatod.

Felületek [Surfaces]

- *Pultok [Counters]:* Ez az egyetlen felület, amin ételt lehet készíteni, tehát egy mindenképp kell a konyhába, különben simjeid nem fognak tudni főzni. Az első résztől eltérően a konyhai nagygépek (mosogató, szeméttömörítő) felszíne sem alkalmas erre, ezeket konyhapultba kell építeni. Fontos, hogy az új konyhaszigetek (Kitchen Island) kétfunkciósak, ezek ugyanis előkészítésre és étkezésre is jók; a kilógó felüket kell a konyhától kifelé fordítani, és ide tenni a bárszékeket.
- *Asztalok [Tables]:* Itt semmi különlegesség nincs, legfeljebb annyi megjegyzés, hogy az étkezőasztalok csak székkel együtt funkcionálnak, egyébként simjeid tárolásra használják őket. Alkalmasok íróasztalként is, azaz például a számítógépet is rá lehet ültetni.
- *Éjjeliszekrények [End Tables]:* Ezek díszek és tartók kis tárgyaknak (ébresztőóra, telefon, asztali lámpa, növény, szobor, stb.). Érdemes egy olcsót kipakolni a postaládához, hogy simjeid erre pakolják ki a számlákat.
- *Kávézóasztalok [Coffee Tables]:* Mint az éjjeliszekrények, dísz és tartó.
- *Íróasztalok [Desks]:* Erre is pakolni lehet, bár alapvető rendeltetésük a számítógép „hordozása", de rádiót, virágot, szobrot, egyebet is ráültethetsz.
- *Vegyes [Miscellaneous]:* Egyetlen kültéri étkezőasztal (bár házon belülre is telepíthető), azaz az asztaloknál leírt funkciókkal.

Dekoráció [Decorative]

Mint a kategória neve is mutatja, ezek a cuccok a lakás dekorálására valók. További tudnivalók a bevezetőben (értékvesztés és –növekedés).

- *Növények [Plants]:* A dekoratív virágok legjobb tulajdonsága, hogy nem igényelnek vizet, így örökké szépek maradnak.
- *Szobrok [Sculptures]:* Mindegyik szobor rendelkezik egy közös interakcióval, és ez a „Megnézi" [View], ami a szórakozás értékét növeli; ennek maximált értéke 95% (a móka pedig 3), kivéve a törpe és a flamingó, itt 60 a limit. Utóbbi két tárgyat picit járjuk körbe, mert ezek nem mindennapiak!

- *Flamingó:* Csak házon kívül helyezhető el. Elérhető rajta a „Rúgja fel" [Kick] interakció, a fekvő madarat szintén külön paranccsal talpra lehet állítani [Stand Up]. A simek maguktól is felrúgják, ha rossz kedvük van, vagy ha nem tetszik nekik a tárgy.
- *Kerti törpe:* Ezt sem rakhatod a házba, és a két interakció is ugyanaz, mint a flamingónál. De! A játékos simek játszhatnak vele (móka 1), a nyitottak pedig néha maguktól beszélnek hozzá. A goromba szomszédok (nem járókelők!) szívesen ellopják a kertből, ilyenkor igen jól szórakoznak (móka 5). Ha vissza akarod szerezni, és van a családodban játékos és zsémbes személy, válts át a tolvaj háztartására; ha simed felbukkan, szinte biztos, hogy egyből visszacseni a törpét, és ezen ő is jót kacag (2-es móka).

- *Fali díszek [Wall Hangings]:* Mint a szobrok, ezek is alkalmasak a nézelődve szórakozásra, szintén 95-ös limittel. A választékból csak a képekre igaz az értéknövekedés, amit az említett bevezetőben részleteztem.

- *Tükrök [Mirrors]:* A tükrök szerepe – a lakás díszítésén és a nézegetés örömén (móka 95) túl - speciális, ugyanis – a karrierjutalmakon kívül – csak ezekkel érhető el a karizma jártasság növelése (lásd ott), plusz van még két hasznos parancs:
  - *Csinosítson magán [Gussy Up]:* A higiéniát növeli (higiénia 2, max. 80%). A pedáns simek ezt automatikusan is elvégzik.
  - *Változtasson a megjelenésén [Change Appearance]:* A hajszínt, frizurát, a szemöldök és arcszőrzet színét és formáját lehet megváltoztatni, plusz a maszkokat és szemüvegeket feltenni.

- *Függönyök [Curtains]:* Díszek; nemcsak az ablakra lehet őket helyezni, érdekes és elegáns hatást kelt egy vörös bársonyfüggönnyel keretezett kép vagy tükör is.

- *Vegyes [Miscellaneous]:* A 95-ös mókát biztosító nézelődés itt is megvan, kivéve két tárgyat, melyekről érdemes külön is szólni:
  - *Akvárium:* Épp olyan törődést igényel, mint az életbeli társa. Amikor megveszed, még csak egy dísz, halak nélkül (némi fényt is sugároz!) - az élőlényekkel feltöltés [Restock] 35$-ba kerül (ez móka 4 akció – csak tini, felnőtt, öreg). A halakat rendszeresen, 48 óránként etetni kell (jó, ha erre beütemezel egy fix időpontot), ez a tevékenység is szórakoztató (móka 5, max. 50%). A tartály idővel elkoszolódik (algásodik, de a túletetés is növeli a koszt), ekkor meg kell pucolni [Clean – szintén csak tini és felette], különben a halak elpusztulnak. A tisztítás természetesen növeli a takarítás képességet (a trehány simek kilocsolják a vizet). A koszos és/vagy döglött halakkal teli akvárium erősen rombolja a környezet esztétikáját, a tiszta, élő viszont szórakoztatja szemlélőjét (móka 10, max. 70%).
  - *Ol' Grandfather Clock:* Az óra szintén valósághű szimulációt kapott, így rendszeresen, 72 óránként fel kell húzni [Wind – csak tini, öreg, felnőtt]. A járó óra hatóránként jelez. És van még egy érdekes interakció, a karbantartás [Maintain], amit 10 naponta lehet elvégezni (nem kötelező, csak lehetőség!). Nagyon fontos, hogy ezt csak jó mechanikus képességgel (5, vagy nagyobb) rendelkező sim végezze, különben tönkremegy a szerkezet! A tevékenység növeli a mechanikát és az óra értékét is.

Vizesblokk [Plumbing]

- *Vécék [Toilets]:* A trónusok az ürítés szükségleten javítanak (öregeknél kétszer lassabban, mint a többi korcsoportnál!), a nyilvános és drága modellek a komforton is. A totyogók játszhatnak is vele (móka 2, max. 50%), ami persze az ő higiéniájukat csökkenti. A vécét használat után illik lehúzni, amit a pedáns simek automatikusan megtesznek, a többiek után viszont neked kell kiadnod a parancsot [Flush], különben egy idő után eltömődik, és ki kell pumpálni. Ez növeli a mechanika értékét, bár a higiéniát eggyel csökkenti, csakúgy, mint a tisztítás, melyet (némi takarítás pontért) szintén érdemes rendszeresen elvégezni.

- *Zuhanyzók és kádak [Showers & Tubs]:* A tusoló és a fürdőkád közti alapvető különbség, hogy előbbiben gyorsabban végez simed, míg utóbbi lassabb, de növeli a komfortot, ezért érdemes mindkettőt beszerezni (vagy az egyesített szerkezetet), hogy a munkába rohanó, és a kényelmesen elnyúló figura is örülhessen. A trehány karakter, ha alacsony az ürítés értéke, elengedi a záróizmokat a zuhany alatt. A kádakban elérhető habfürdés [Bubble Bath] további extra, a komfortot gyorsabban tölti fel, a higiéniát lassabban. Mindkét szerkezet idővel elkoszolódik és néha elromlik, ezért tisztításra és javításra szorulnak, e tevékenységek az adott képességeket növelik.

- *Mosdók [Sinks]:* A mosdók között van lábon álló, és beépíthető is, utóbbiakat munkapult [Counter] felületére kell helyezni. Mint a fürdők, ezek is koszolódnak és elromlanak. Lehet belőlük inni, ez az éhséget picit csökkenti, és a szükséget növeli. Van még egy érdekes tevékenység, a szivacsmosdás [Sponge Bath], melyet nem kezdeményezhetsz (bár letölthető ilyen hack a netről); ha a sim pedánsság jelleme 6 alatt van, és a higiénia 50% alá esik, ez a karakter gyakran elvégzi magán ezt a „gyorsműtétet". A kézmosás tisztítóértéke maximálva van 90%-ra (szivaccsal 25, bébinél 70).

- *Fürdőmedencék [Hot Tubs]:* Ezek a luxusholmik egyszerre elégítik ki a higiéniát (max. 50-ig), a komfortot és a mókát (max. 80-ig). Csak tini, felnőtt és öreg használhatja őket (kivéve a terhes nőket), maximum négyen. Ha többen vannak benn, csoportos tevékenység alakul ki, ami nagyon jó a kapcsolatok ápolására. Két sim indíthat benne speciális interakciókat is (etyepetye, gyereknemzés). A nagyon nyitottak gyakran meztelenül másznak bele, és a csatlakozókat is erre buzdítják.

Háztartási gépek [Appliances]

- *Főzés [Cooking]:* Itt készülnek a kaják, a hűtő mellett ezeken is lehet az étel elkészítését kezdeményezni. A grillsütőn egyszerre 6 adag készül el, kevesebbet nem lehet gyártani. A konyhai sütőket rendszeresen tisztítani kell, a gyenge szakácsok pedig képesek felgyújtani a szerkezeteket, ezért felettük tűzmegelőzés (füstérzékelő, esőztető – ez az Egyetemben jelent meg -) szükséges.

- *Hűtők [Refrigerators]:* A lakás lelke, rendszeresen fel kell tölteni őket. Mókára is alkalmasak: lehet üvegzsonglőrködni és a nem felnőtt simek az ajtót is csapkodhatják (nem kezdeményezhető, autonóm interakció). Ezek mókaértéke 3, limitje 50%.

- *Kis háztartási gépek [Small Appliances]:* Konyhai eszközök, csak pár szóban róluk:
  - *Kávéfőzők:* Az energiát növeli és kis mértékben az éhséget csökkenti egy jó kávé, ám a természetes szükségletet is befolyásolja negatívan. Ha simed túl sok koffeint önt magába, láthatóan remegni kezd. A kisebb készülékben gyorsabban készül el az ital, így ez akkor jó, ha hamar akarsz energiát feltölteni (pl. munkába indulás előtt) – ilyenkor két-három adag is gyorsabban elkészül, mint egy eszpresszó. Utóbbi főleg vendéglátáskor jön jól, ugyanis a meghívottak semmilyen más módon nem tudják energiájukat feltölteni, ezért célszerű szervírozni [Serve] egy tálcával. E gépnél a készítés és a felszolgálás is növeli a móka értékét (1/50). A csészékkel lehet zsonglőrködni (kávéfőző: 1/70, eszpresszó: 3/50), sőt, ha valaki már dobálja őket, rajta akciózva csatlakozni lehet hozzá [Join].
  - *Konyhagép:* Fontos berendezés, mindenképp kell installálni egyet a hűtő és a tűzhely közé!
  - *Szendvicssütő, mikró:* Csak egy adag készítésére alkalmas eszközök, utóbbi elromolhat, így a mechanikát növelheti (és csak vacsorázni lehet belőle).

- *Nagy háztartási gépek [Large Appliances]:*
  - *Szeméttömörítő:* A szerkezet arra szolgál, hogy ne kelljen anynyit kirohangálni a szeméttel. Ha van ilyen beszerelve, hőseid automatikusan ebbe pakolnak. Ha megtelik ki kell üríteni, különben kinyílik az ajtaja, és ez rombolja az esztétikát, nyolc óra múlva pedig a szag is utat tör, és az még jobban.
  - *Mosogatógép:* Gyors tisztítás, üríteni nem kell. Ha van ilyened, mindenki ebbe dobja a mosatlant. A két alapmodell között annyi a különbség, hogy a drágább zajtalan, így a vele egy légtérben lévő sim nyugodtan alhat, míg az olcsóbb bekapcsolása felébreszti a közelben szundizót.

Elektronika [Electronics]

- *Szórakozás [Entertainment]:* A szórakoztatás eszközei. Pár szóban:
  - *VroomMaster 4000:* Az autót egy sim használhatja (irányítani nem tudod), a többiek nézhetik. Mindkét tevékenység növeli a mókát – használó: 5/90, néző: 3/85.
  - *Maxis Game Simulator:* Móka a családnak, a szórakozás értéke korcsoportonként változik; gyerek: 11(!)/100, tini 10/100, felnőtt 9/90, öreg: 8/80, néző: 9/90. A győztes személye a logikán, a hangulaton és az életkoron múlik, a tinik a legjobbak, de egy magas logikájú sim mindent überel. A közösségi helyeken lehet bele más játékot vásárolni, a pedánsak használat után elpakolják.
  - *Pinball:* A győzelem a játékos fizikum és mechanika értékétől függ. Ha több sim játszik, a szociális érték is nő.

- *Tévék és számítógépek [TV's and Computers]:* A számítógépeket íróasztalra vagy étkezőasztalra kell helyezni, elé egy étkezőszéket. Az első részhez képest alaposan kibővült az interakciók sora, ezekről korábban már esett szó. A játék mókaértéke 7/90, a nézők is jól szórakoznak (7/80).

- *Hang [Audio]:* A zeneládák két dologra hasznosak: táncolni és tornázni. A móka értéke (a sebességfaktor és a limit) a készülék minőségétől függ (a drágább a jobb). A szólózás csak a mókát emeli, az együtt táncolás viszont a szociális mércét és a kapcsolatokat is (plusz a rejtett táncolási képességet), ráadásul ebben az esetben a szórakozás faktora és a limitje is magasabb. Ha valaki szólózik, és rajta akciózva kiválasztod a csatlakozást (Join), az elfogadáshoz viszonylag magas kapcsolati érték kell. Jó ismerősök, ha szólózni állítod őket, automatikusan egymással fognak táncolni. Ha valaki az ágyban relaxál, és a szobában van audioeszköz, elérhető a „Hallgassa" (Listen) akció, ez is növeli a mókát. A fali hangszóró a vele azonos szinten lévő zenedoboz hangját továbbítja, ezzel tudod más szobákba is közvetíteni a hifitorony műsorát.

- *Könnyűelektronikai cikkek [Small Electronics]:* Érdemes kiemelnünk az ébresztőórákat (a két verzió közt nincs funkcionális különbség). Ha „felhúzod" (Set), két órával a munkaidő vagy a suli kezdete előtt fog csörögni. Sajnos mindenkit felébreszt, ráadásul a csörgő óra a környezetet is „rombolja", ami ugye a hangulatnak is árt. Rejtett móka, hogy a lusta sim gyakran kikapcsolja a vekkert és tovább alszik, sőt, ha a hangulata 25 alatt van, ráüt egyet, és ha a fizikuma 5, vagy az feletti, a szerkezet ripityára törhet. A telefonról a tudnivalókat már nagyjából átadtam a könyvben, csakúgy, mint a füstérzékelőre vonatkozókat (ezt egyébként nemcsak a tűzhely, hanem a kandalló közelébe is érdemes felszerelni!); a riasztót pedig kötelező minden olyan helyiségbe installálni, mely a földszinten van, és külső ajtó nyílik belőle (de még jobb a „moveobjects" kóddal kívülre szerelni).

Világítás [Lightning]

Ezekkel kapcsolatban sok tudnivaló nincs. Bár a Simek jól látnak a sötétben is, de a kivilágítatlan, vagy rosszul bevilágított helyiség alaposan lerontja a környezetet, és így az ott tartózkodók hangulatát, ezért felszerelésük ajánlott, de nem elsődlegesen (ez főleg a kispénzűeknek szól), erről a szükségleteknél, a „Környezet" szakaszban már részletesen írtam.

Hobbi [Hobbies]

Ez viszont a játék egyik legfontosabb kategóriája, hiszen az itt található tárgyak segítenek ez oly fontos jártasságfejlesztésben, ráadásul szórakoztatnak is.

- *Kreativitás [Creativity]:* A kreativitást fejlesztő eszközök, listázzuk őket!
  - *Festőállvány:* Lásd részletesen az „Otthon végezhető munkák" fejezetben!
  - *Piano:* A játék tempója és minősége a kreativitással nő. Mind a játékost, mind a hallgató szórakoztatja (10, ill. 4), utóbbi mókamérője annál gyorsabban töltődik, minél kreatívabb a művész. A jó zongorista éljenzést, a rossz fújolást kaphat, a „kibic" kedves, vagy goromba személyiségétől függően. Van még egy érdekes interakció: a hangszert néhány óra játék után fel kell hangolni (Tune). Ez természetesen a mechanikát növeli, és ez az érték minél magasabb, annál hamarabb végez a mester.

- *Tudás [Knowledge]:* A logikát növelő eszközök, de...
  - *Könyvszekrény:* Sokoldalú bútordarab. Az olvasás a mókát növeli (1/75 – lehet felolvasni is, totyogónak vagy gyermeknek), lehet tanulni belőle (főzés, takarítás, mechanika), sőt itt rejtegeti minden sim a saját naplóját is, a bejegyzés a mókát és a komfortot is növeli.
  - *Teleszkóp:* Nappal csak nézelődni lehet vele (Look In), gorombák a szomszédot is megleshetik. Éjjel a csillagokat lehet bámulni – itt meg, ha sokat teszed ezt, az ufók jönnek és rabolják el a kíváncsit, akit aztán érdekes állapotban adnak vissza (részletesen lásd a „Gyermeknemzés" pontot!). Mindkét tevékenység növeli a mókát (4/80, ill. 10/60), no meg a logikát.

- *Testedzés [Exercise]:* Az erőnlét fejlesztésére, picit szórakoztat is (3/90). Minél erősebb hősöd, annál tovább bírja a kiképzést, és gyorsabban is dolgozik.

- *Kikapcsolódás [Recreation]:* Három, eltérő alapeszköz:
  - *Célbadobó tábla [Darts]:* Móka! Lehet egyedül nyomni (4), többedmagaddal, és nézni (2/80 – a két utóbbinál a szociális szükséglet is emelkedik, és a kibic reagálhat is, gorombaság/kedvesség személyiségétől függően). Sőt, csalni is lehet (Cheat), ez is móka (1/80), de ha partnered elkap, a napi kapcsolati érték romlik. Minél magasabb a mechanika képessége, annál sikeresebb lesz simed a játékban.
  - *Sakk:* Mint fent. Gyakorlás egyedül vagy játék párban (7/80 – kell étkezőszék mindkét játékosnak!), utóbbi esetben a szociális mérő is emelkedik (max. 85-re), illetve kibicelés (3/80), vagy csalás (1/80), a lebukás itt is rombolja a napi kapcsolatot. A nem felnőttek maguktól szétrombolhatják a felállított bábukat, ez nekik szórakozás (1/80). A nagy jóság, hogy a szóló és páros játék a logikát is növeli, ami főleg akkor jó, ha a családban két simnek is akarod növelni ezen értékét.
  - *MISUNÓ:* Jó móka (10/80 – öregek jobban élvezik!), ráadásul erősen szövi a szociális hálót is. A gyakorlás a legkevésbé szórakoztató, minél többen játszanak, annál nagyobb a buli (a lényeg: a hívó mond egy számot, és az a győztes, akinek ebből először jön össze 3 egyforma). Tehát először össze kell szedni játékosokat (gyakorlás, majd csatlakozás (Join), illetve sima játék (Play), de ekkor az egy szem koma picit vár, majd odébbáll). Ha van már játékos, lehet hívni (Call), és elindul a játék. Ha csak egy sim van a játék mellett, ezen interakciónál 15 percet vár partnerre, majd gyakorolni kezd.

Vegyes [Miscellaneous]

- *Szekrények [Dressers]:* Az öltözőszekrények előtt megtervezheted (Plan) minden kategória ruházatát, majd felöltheted az így összeállított szetteket (Change Into). A család tulajdonában lévő ruhákat minden, azonos korú és nemű tag magára húzhatja, tehát pl. a két lánygyermek ruhatára közös.

- *Gyerekek [Children]:* A gyermekjátékok speciálisan a kicsik igényeihez igazodnak. Lássunk pár hasznos információt (a totyogóknak való cuccokról a „Csecsemőkor" fejezetben részletesen)!
  - A *maci* [Teddy Bear] különleges darab: lehet hurcolászni [Carry], ez a mókán kívül a komfortot is növeli; totyogó és gyerek játszhat vele, no és mindenki beszélhet rajta keresztül bárkihez, ez szórakozás és szociális akció.
  - A *játékláda* kincseit csak tini alatti korosztály (móka 7/85) használhatja. Kiválóan alkalmas több totyogó vagy gyerek szociális mércéjének és barátságának emelésére, mivel közösségi játékra is alkalmas. A pedáns apróság a játék után elpakol.
  - A *sütő* alkalmas a gyermekek (csak ők!) szakácstudományának növelésére (és móka is – 1/75). E képesség minél magasabb, annál jobb lesz a muffin, és nem fog olyan gyakran odaégni. A kész süti megehető.
  - A *babaházzal* bárki játszhat, egyedül vagy többen, illetve nézni is lehet a tevékenységet. Tini alatt 10, tini és felette 4 a mókaérték, növeli a szociális mércét és csoportos tevékenységnek számít. Gyermekek vagy tinik néha maguktól összetörik, ilyenkor mehet a kukába.

- *Buli [Party]:* Különleges tárgyak a bulizóknak – a Sim-filmet forgatóknak (lásd később) és az élethű szimulációra vágyóknak egy-két különlegességgel. A legtöbbről a „Családi élet" fejezetben már volt szó, most csak egy kis összefoglalás.
  - A *születésnapi torta* [Birthday Cake] gyertyáit csak az ünnepelt fújhatja el [Blow Out], azaz olyan sim, akinek a korátmenete a küszöbön van – pontosan két nappal az esemény előtt válik elérhetővé ez az akció, és egészen addig bármikor eljátszható. A totyogót segíteni lehet az elfújásban [Help – csak tini és felette]. Ha a fenti akció lezajlik, a torta ehetővé válik, és lehet belőle venni egy-egy szeletet. Érdemes az egészet egy parti fénypontjaként eljátszani, ilyenkor egy kedves filmet is levetít a játék.
  - Hasonló az *esküvői torta* [Wedding Cake] is. Ezt csak friss házasok egyik tagja vághatja meg [Cut], aki a másik szájába ad egy falatot, ezután a tortát el lehet fogyasztani.
  - A *büféasztal* [Whatay Buffet] a partik központja; itt egy dolgot kell eldöntened: mivel töltöd fel. A pulyka [Turkey] 150$, a másik két kaja 75.
  - A *tósztkészlet* [Toasting Set] is érdekes: a „Koccint rá..." [Toast To] interakció után kiválaszthatod, kit köszöntsön fel simed (csak tini és felette), ilyenkor mindenki a házban odasereglik, s emeli poharát. Ha ez egy házassági parti, a vendégek maguktól is felköszönthetik az ifjú párt, akik ezután megcsókolják egymást. Lehet privát, kétszemélyes köszöntőt is mondani, ehhez a „Koccint vele" [Toast With] akciót kell választani, majd a partnert. Megjegyzendő, hogy a kapcsolati értéktől függően a köszönteni kívánt a szándékot visszautasíthatja.
  - A *bárpultok* különféle mókákat kínálnak (ezek mindegyike 3-as faktorú, csak a limit változik): zsonglőrködés (50), italkészítés (80), és persze ivás (50). Lehet üvegből is inni [Drink from Bottle], ez a fogyasztó játékosságától (magas vagy alacsony játékosság) függően 70-90%-ig mehet fel, és az éhséget is picit csillapítja. A bárpultnál lévő simhez más is csatlakozhat, így ez a bútor a szociális szükséglet feltöltésére is jó.
  - Az amerikai szokás- és szertartásrendhez tartozik a *nászlugas* [Wedding Arch]. Ha ezen az egyetlen interakciót kiválasztva kéred meg választottad kezét, egy speciális mozit vetít le a játék, és a parti végén esetlegesen az ifjú pár nászútra mehet.

- *Vegyes [Miscellaneous]*
  - A *szemetes edények* között annyi a különbség, hogy a drágább (Narcisco) dupla kapacitású, így mindenképp érdemes ezt beszerezni (az ürítés egyformán csökkenti az azt végző higiéniáját). Érdemes tudni, hogy a trehány simek kukázhatnak (pár simoleont ki lehet termelni a szemétből), de persze ez rombolja a személyi tisztaságot. Az ilyen figurák esetében egyébként van egy veszélyes plusz akció is: ha nagyon éhesek, maguktól kibányásznak valami ehetőt az edényből (éhség +3, higiénia -2), amitől megbetegedhetnek.
  - Érdekes, hogy itt található a *hinta* (talán, mert mindenki használhatja). Ezeket a konyhai pultokhoz hasonlóan össze lehet építeni (kettőt letéve közvetlenül egymás mellé egyetlen, két üléssel rendelkező szerkezetté válnak). Lehet lengeni [Swing – móka 7], ha valaki már hintázik, őt meg lehet lökni [Push – 4/70], ez beszélgetéshez, és ennek révén a szociális mérce emelkedéséhez vezet. Csak a tiniknél elérhető a „Lazulás" [Chill] (móka 5/80), ez szintén lehet szóló vagy csoportos (barátkozós!).

I.13. Sims, kreatívoknak

Ebben a fejezetben foglalkozunk mindazon elemekkel, melyekkel tovább bővítheted a játékélményt, legyen szó az internetről letöltött holmik játékba „építéséről", saját simek, szomszédságok, jól használható épületek és ezek egyes speciális részeinek (mint az alagsor) készítéséről, vagy játékbeli családod mindennapjának megörökítéséről, saját sztori vagy film létrehozásáról.

I.13.1. A letöltött holmik kezelése – mit hová tegyek?

Mivel a játékkal szállított holmik nem minden igényt elégítenek ki, de szerencsére a fejlesztők olyan környezetet alakítottak ki, mellyel megfelelő tudás birtokában bárki elkészíthet bármilyen játékelemet, a világháló telivan jobbnál jobb és hasznosabbnál hasznosabb cuccokkal. Új karrierek, szomszédságok, épületek, ruhák, hajak és szemek, és persze az építési menü és a vásárlási katalógus millió új eleme. A kézenfekvő kérdés, miután megszereztél valami neked tetsző dolgot, hogy mihez kezdj vele.

A fájlok többféle kiterjesztéssel érkeznek. Sokuk csomagolva van, legtöbbször „.zip" vagy „.rar" kiterjesztésben, ehhez megfelelő kicsomagoló program szükséges (WinZip, WinRAR, illetve a mindkét – és még számos – formátumot kezelni képes Total Commander fájlkezelő). Ezután előtted áll valami állomány. A TS2-ben közvetlenül felhasználható kiterjesztés a „.package", ezzel gond nincs. Vannak a TS2 fejlesztői által kitalált tömörítési formátumok, a CAS-ban (Body Shop, Formatár) felhasználhatóaknál a „.Sims2Skin", a többinél a „.Sims2Pack".

Mielőtt ezekre rátérnénk, nézzük meg, hogyan kerülhet be bármi is a játékba! Minden extra holmit, ami nem a játékkal érkezik, hanem utólag teszel szert rá, a felhasználói könyvtár (My Documents\EA Games\The Sims 2, illetve magyar Windows alatt a My Documents helyett Dokumentumok szerepel) Downloads mappájába kell bepakolni (ha nem létezik, létre kell hozni!), az említett „.package" formátumban (ez maga is egy speciális archív formátum). Amikor a játék elindul, a program megnézi e könyvtár tartalmát, minden egyes ilyen „.csomagot" kibont, kiértékel, és beilleszti a megfelelő helyekre, egy, már ismerős „.*" ikonnal megjelölve. Ez a folyamat lassabb gépeken sokáig tarthat (a bejelentkező képernyő, amikor lent futnak az okos szövegek, erre szolgál, azaz míg ezt látod, a háttérben dolgozik az applikáció). Épp ezért azt javaslom, mindent csak kis adagokban pakolj be ide, nézd meg, hogy működik-e a játékodban, tetszik-e, ha nem, kilépve töröld, ha igen, pakold el valami átmeneti helyre, és próbálj ki egy újabb adagot. Nagyon fontos tudni, hogy minden holminak úgynevezett egyedi azonosítója (GUID) van; sajnos vannak modderek, akik nem figyelnek erre, és amikor úgy hoznak létre új objektumot, hogy egy, a játékkal szállított tárgyat klónoznak, és azt módosítják, ezt az azonosítót nem változtatják meg. Ha egy ilyen cuccot pakolsz a „Downloads" könyvtárba, az eredeti objektum eltűnik a játékból (mivel e könyvtár prioritása nagyobb, lévén így lehet bármilyen játékelemet – például a kezelői felületet - módosítani is); ilyenkor semmi gond nincs, dobd ki az új, gondot okozó holmit, és visszaáll a rend.

A „Downloads" könyvtárba létrehozhatsz alkönyvtárakat, hogy jobban átlásd a dolgokat. Érdemes egy logikus, például a játékban is használt formátumot kialakítani. Az én megoldásom így néz ki:

[1] Body Shop
[1] Skin
[2] Head (custom heads)
[3] Hair and Face (with eyes)
[Custom Hairs]
[Eyes]
[Hats]
[Special]
[Styles]
[4] Appearance
[1] Makeup
[1] Blush
[2] Eyeliner
[3] Eye Shadow
[4] Lipstick
[2] Custom Makeup
[3] Glasses - Earrings
[3] Glasses - Special
[3] Glasses
[4] Eyebrows
[5] Stubble
[6] Beards and Mustaches
[5] Clothing
[3] Outfits (cl-af-e-o)
[2] Formal (cl-af-f)
[3] Undies (cl-af-u)
[4] PJs (cl-af-pj)
[5] Swimwear (cl-af-sw)
[6] Athletic (cl-af-atl)
Adult Male
[1] Everyday Outfit
[1] Tops (cl-am-e-t)
[2] Bottoms (cl-am-e-b)
[3] Outfits (cl-am-e-o)
[2] Formal (cl-am-f)
[3] Undies (cl-am-u)
[4] PJs (cl-am-pj)
[5] Swimwear (cl-am-sw)
[6] Athletic (cl-am-atl)
Child Boy
[1] Everyday Outfit
[1] Tops (cl-cb-e-t)
[2] Bottoms (cl-cb-e-b)
[3] Outfits (cl-cb-e-o)
[2] Formal (cl-cb-f)
[3] Undies (cl-cb-u)
[4] PJs (cl-cb-pj)
[5] Swimwear (cl-cb-sw)
Child Girl
[1] Everyday Outfit
[1] Tops (cl-cg-e-t)
[2] Bottoms (cl-cb-e-b)
[3] Outfits (cl-cb-e-o)
[2] Formal (cl-cg-f)
[3] Undies (cl-cg-u)
[4] PJs (cl-cg-pj)
[5] Swimwear (cl-cg-sw)
[6] Athletic (cl-cg-atl)
Elder Female
[1] Everyday Outfit
[1] Tops (cl-ef-e-t)
[2] Bottoms (cl-ef-e-b)
[3] Outfits (cl-ef-e-o)
[2] Formal (cl-ef-f)
[3] Undies (cl-ef-u)
[4] PJs (cl-ef-pj)
[5] Swimwear (cl-ef-sw)
[6] Athletic (cl-ef-atl)
Elder Male
[1] Everyday Outfit
[1] Tops (cl-em-e-t)
[2] Bottoms (cl-em-e-b)
[3] Outfits (cl-em-e-o)
[2] Formal (cl-em-f)
[3] Undies (cl-em-u)
[4] PJs (cl-em-pj)
[5] Swimwear (cl-em-sw)
[6] Athletic (cl-em-atl)
Teen Boy
[1] Everyday Outfit
[1] Tops (cl-tb-e-t)
[2] Bottoms (cl-tb-e-b)
[3] Outfits (cl-tb-e-o)
[2] Formal (cl-tb-f)
[3] Undies (cl-tb-u)
[4] PJs (cl-tb-pj)
[5] Swimwear (cl-tb-sw)
[6] Athletic (cl-tb-atl)
Teen Girl
[1] Everyday Outfit
[1] Tops (cl-tg-e-t)
[2] Bottoms (cl-tg-e-b)
[3] Outfits (cl-tg-e-o)
[2] Formal (cl-tg-f)
[3] Undies (cl-tg-u)
[4] PJs (cl-tg-pj)
[5] Swimwear (cl-tg-sw)
[6] Athletic (cl-tg-atl)
Toddler Boy
[1] Everyday Outfit (cl-tdb-e)
[3] Undies (cl-tdb-u)
[4] PJs (cl-tdb-pj)
Toddler Girl
[1] Everyday Outfit (cl-tdg-e)
[3] Undies (cl-tdg-u)
[4] PJs (cl-tdg-pj)
Young Adult Female (University)
[1] Everyday Outfit
[1] Tops
[2] Bottoms
[Skirts]
[3] Outfits
[2] Formal
[3] Undies
[4] PJs
[5] Swimwear
[6] Athletic
Young Adult Male (University)
[1] Everyday Outfit
[1] Tops
[2] Bottoms
[3] Outfits
[2] Formal
[3] Undies
[4] PJs
[5] Swimwear
[6] Athletic
[2] objects
[1] Comfort
[1] Dining Chairs
[2] Living Chairs
[3] Recliners
[4] Sofas and Loveseats
[5] Beds
[6] Miscellaneous
[2] Surfaces
[1] Counters
[2] Dining Tables
[3] End Tables
[4] Coffee Tables
[5] Desks
[6] Miscellaneous
[3] Decorative
[1] Plants
[2] Sculptures - Fountains
[2] Sculptures
[3] Wall Hangings - Paintings
[3] Wall Hangings - Posters
[3] Wall Hangings - Tapestry
[3] Wall Hangings
[4] Mirrors
[5] Curtains
[6] Miscellaneous - Pillows
[6] Miscellaneous - Rugs
[6] Miscellaneous
[4] Plumbing
[1] Toilets
[2] Showers and Tubs
[3] Sinks
[4] Hot Tubs
[5] Miscellaneous
[5] Appliances
[1] Cooking
[2] Refrigerators
[3] Small Appliances
[4] Large Appliances
[6] Electronics
[1] Entertainment
[2] TVs and Computers
[3] Audio
[4] Small Electronics
[7] Lightning
[2] Floor Lamps
[3] Wall Lamps
[4] Hanging Lamps
[5] Outdoor Lamps
[6] Miscellaneous
[8] Hobbies
[1] Creativity
[2] Knowledge
[3] Exercise
[4] Recreation
[9] Miscellaneous
[1] Dressers
[2] Children
[3] Party
[4] Miscellaneous
[8] All
[3] objects-sets
All
Bathroom
Bedroom
Children
Dining room
Enter
Kitchen
Living room
Other
Outdoor
Study-Office
[4] Build mode
!special
[1] Wall Tool
[2] Doors and Windows
[1] Doors
[2] Windows
[3] Multi-story Windows
[4] Archways
[3] Flooring
[1] Stone
[2] Wood
[3] Tile
[4] Brick
[5] Carpet
[6] Linoleum
[7] Poured
[8] Miscellaneous
[Collections]
[Sets with flooring]
[4] Wall Coverings
[1] Brick
[2] Masonry
[3] Siding
[4] Poured
[5] Paint
[6] Wallpaper - Murals
[6] Wallpaper
[7] Tile
[8] Paneling
[Collections]
[Sets with flooring]
[5] Staircases
[6] Terrain (ground cover)
[7] Garden Center
[1] Trees
[2] Flowers
[3] Shrubs
[8] Roofing
[9] Miscellaneous
[1] Columns
[2] Fireplaces
[3] Swimming Pools
[4] Fence Tools
[5] Gates
[5] Houses
[6] Neighborhoods
[7] Community lots
[8] Custom carriers
[9] CAS-YACAS Studios Interior
[H] Hacks
[O] Others

Ez pontosan a játék struktúráját követi, mégpedig az angol elnevezés szerint, hiszen az interneten leginkább így találkozik ezekkel az ember. Így könnyű megtalálni mindent, és egyszerűbb a kezelése a több ezres tételnek...

Sajnos az alapcsomag és az Egyetem felhasználói nem örülhetnek, ugyanis itt még a Body Shop (Formatár) cuccai, azaz a simek, bőrök, hajak, arcszőrzetek, szemek, szemöldökök, sminkek, szemüvegek és ruhák nem helyezhetők alkönyvtárakba, illetve egy kiskapu van: a SavedSims könyvtárba be lehet őket tolni, de ott is csak ömlesztve. Épp ezért itt azt javaslom, hogy a fájlnevek elé tegyél azonosítót, például így:
[skin] genensims-skn-std-drkafrican.package
[skin] mya_tattooless_shorts_adult.package
[glasses] 4cbdc513_okulare.package
[eyebrow] genensims-ebrow-flamered-p1-3.package
[beards] thin_goatee.package
[cmakeup] happyclownface.package
[hair] d0dfe94f_ponyrecolours.package

A ruháknál a könyvtárszerkezetben is feltüntetett kódolást alkalmaztam, például a [cl-cb-f] k8mcfbyron.package előtagja azt jelenti, hogy: cl = clothes, cb = child, boy f = formal. Így legalább van némi rendszer, és például a Total Commander csoportos átnevezés funkciójával pillanatok alatt el lehet ezt készíteni.

Nagyon fontos: a fejlesztők az Éjszakák csomagban megoldották a fenti problémát, így ott már lehet az alkönyvtáras struktúrát használni!

Nos, térjünk rá akkor a formátumokra. A „...Sims2Skin formátumnál egyszerű a dolgot, kattints rá duplán, és a TS2 telepítésekor hozzárendelt alkalmazás (a telepítési könyvár 'CSBin' mappájában lévő packageinstaller.exe) kicsomagolja a tartalmát a „Downloads" könyvtárba. Itt meg kell keresned azt, és ha akarod, átpakolni, átnevezni.

A .Sims2Pack esetében is követheted a fenti eljárást, de itt már vannak okos eszközök. Ilyen például a Sims2CleanPackInstaller (http://sims2pack.modthesims2.com/index.php - szükséges hozzá a Microsoft .Net keretrendszer, a weboldalról ez is elérhető), mely bele tud nézni a zip és rar állományokba is, és bármelyik csomagot bepakolhatod egy már létező, vagy újonnan, a programból létrehozható könyvtárba. A másik hasznos applikáció a Multi-Sims2Pack Installer (http://www.modthesims2.com/showthread.php?t=37577), mely egy adott helyen lévő összes csomagot ki tudja bontani, és azokat át is pakolja a megfelelő helyekre.

A fenti módszertől picit eltérő a házak kezelése, ezek először a Teleport könyvtárba költöznek be, a játék indításakor innen kerülnek be a „Házak és telkek" tárolóba. Ugyancsak ebbe a mappába kerülnek a falak és padlók, aztán induláskor a program átmozgatja őket a „Downloads" könyvtárba, de ezeket egyből idepakolhatod, megtalálja őket az applikáció, és le is kezeli mindet megfelelően.

Van még egy igen fontos tudnivaló: kétféle objektumtípussal fogsz találkozni. Az első a „mesh". Ez maga az alapobjektum (sablon), például egy asztal, egy hajstílus, egy ruha – ezeket kreatív felhasználók hozzák létre 3D-s tervezőprogramokkal. Ha valamely más moddernek ez megtetszik, a megfelelő applikációk segítségével módosíthatja azt, például átszínezi, másféle anyagot „húz rá" (márvány, fa, acél, stb.), ezt hívjuk „recolors"-nak (átszínezések, röviden: REC vagy RC). Ha csak az „RC"-t tolod be a „Downloads" könyvtárba, a játékban nem fog megjelenni, hiszen hiányzik az alapmodell. Ha bemásolod ide a megfelelő „Mesh"-t, rögtön életre kel minden „RC", mely ehhez kapcsolódik. A weboldalakon, illetve a „readme" fájlokban általában megtalálható a link az eredeti modellhez, azaz a „mesh"-hez, melyre az adott holmi épül. Például nagyon népszerűek Echo barátunk szőnyegei (http://www.eternal-echo.net/sims/ - ezen belül a Real Rugs), erre millió „RC" készült már. Azt is jó tudni, hogy sok esetben szükség van egy kis freeware programra ahhoz, hogy bizonyos átszínezések működjenek, ez a CEP (Color Enabler Package: http://sims.ambertation.de/cep.shtml). Telepítéskor ez egyetlen „_EnableColorOptionsGMND.package" nevű fájl rak be a „Downloads" könyvtárba, és az erre hivatkozó „REC" objektumoknak erre is szükségük van a működéshez.

Minden téren nagyon hasznos program a SimPE, melynek ismertetésére itt sajnos nem vállalkozhatok. Ennek segítségével gyakorlatilag bármit meg tudsz változtatni a játékban, de amiért itt kitérek rá: van egy „Scan Folder" eszköze, mely átnézi könyvtáraidat, különféle szempontok alapján ellenőrzi a fájlokat, és ha tudja, a sérült „package" fájlokat kijavítja. Letölthető a http://sims.ambertation.de/en// címről.

A Maxis is készített két hasznos alkalmazást. Az első a Content Manager, illetve ennek van magyar verziója is, Tartalomkezelő néven. Ez átnézi a felhasználói könyvtárat, és minden ott található egyedi tartalmat kilistáz. Jelöli a hekkelt cuccokat is, és egy gombnyomással mindent le lehet tiltani (a program hozzáfűz a kiterjesztés végére egy 'disabled' szócskát, így legközelebb nem fog megjelenni a játékban). A másik a HomeCrafter Plus, mellyel fal- és padlóburkolatokat lehet készíteni egyszerűen. A program által megadott könyvtárba, alapban a felhasználói könyvtár Projects/HomeCrafter Plus mappájába, és ezen belül a megfelelő alkönyvtárba kell pakolni egy 256x256, illetve falburkolatnál 256x512 pixel nagyságú textúrát .bmp formátumban, és ezt kijelölve a program elkészíti a megfelelő csomagot. Be lehet állítani, milyen típusú legyen, a cucc, padlónál, hogy rálépve milyen hangot adjon, a nevét és a bekerülési összeget. Egyszerű, de elég jól és könnyen használható applikáció. Mindkét program letölthető a hivatalos honlapról, a „Cool Stuff" menüpont alól.

A **kollekciók** kezelésében van némi plusz „játéklehetőség". Mint azt már említettem, mind a karakterkészítő alkalmazásban, mind a vásárlási és építési módokban van lehetőség bizonyos szempontok alapján csoportosítani a különféle elemeket – akár egy bizonyos téma szerint (ázsiai, rokokó, stb.), akár egy adott, kedvenc modder által készítetteket, vagy a saját holmikat.

Amikor létrehozol egyet, a pakk a felhasználói könyvtár „Collections" mappájába kerül (hexadecimális kóddal, ha meg akarod találni, rendezd sorba a könyvtár tartalmát dátum szerint!). Ha egyedi ikont akarsz a kollekciódhoz fűzni, azt is megteheted: készíts egy 28x22, vagy ennél nagyobb (bár ez esetben a program lekicsinyíti) képet .tga, .bmp., .jpg vagy .gif formátumban, és ezt pakold be e mappa Icons alkönyvtárába, a következő indítás után megtalód az új ikont a felhasználható elemek között.

Ha **saját magad által választott zenét** szeretnél hallgatni játék közben, a felhasználói könyvtár 'Music' mappájába kell elnavigálnod. Itt néhány alkönyvtárt találsz, ezekbe kell belepakolnod a fájlokat, melyeknek formátuma lehet .mp3 vagy .wav. Minden alkönyvtár a szimuláció egy-egy, a program által különállóként kezelt részét jelenti, ugyanazt a felosztást követve, mely a beállítások erre vonatkozó részében található (lásd: 4. fejezet), az alábbiak szerint:

- build: az építési menü;
- buy: a vásárlási menü;
- cas: a karakterkészítő rész;
- hiphop: zeneberendezésen a 'hiphop' csatorna;
- metal: zeneberendezésen a 'metál' csatorna;
- nhood: a szomszédságnézet;
- pop: zeneberendezésen a 'pop' csatorna;
- rnb: zeneberendezésen az 'RnB' csatorna;
- salsa: zeneberendezésen a 'salsa' csatorna;
- techno: zeneberendezésen a 'techno' csatorna;

Fontos: alkönyvtárakat nem hozhatsz létre, mindent a fentiekbe kell hánynod, egy kupacba! A „shortcut" sem működik, fizikailag be kell mindent másolnod. Ahogy a 4. fejezetben volt róla szó, a játékban a hangbeállításoknál kiválaszthatod, melyik kategória alatt mit akarsz hallani, így itt „finomra hangolhatod" a műsort.

Megváltoztathatod azt is, simjeid **mit nézzenek a tévében.** Ehhez a felhasználói könyvtár 'Movies', ezen belül pedig a 'Broadcast' mappába látogass el. Itt szintén találsz alkönyvtárakat, a csatornáknak és egyéb speciális, tévével kapcsolatos dolgoknak megfelelően:

- Commercials: reklámok;
- Static: a statikus zaj, amikor a tévében nincs adás;
- TvChildren: a Kölyökadó (Kidz Tube) műsora;
- TvFood: a szakácsműsor (Nyami Yummi) csatorna);
- TvMusic: a tánccsatorna (Dance) műsora;
- TvSBN: a hírcsatorna műsora;
- TvWorkout: a tévé előtti gyúrás közben látható műsor;

Az ide helyezhető fájlok .avi kiterjesztésűek lehetnek, és elméletileg bármilyen codec felhasználható (DivX, XviD biztosan működik). A méret sincs korlátozva, ám vedd figyelembe, hogy minél nagyobb a fájl, annál több erőforrást köt le a megjelenítése, és ezt maga a játék is igényli, tehát ha beraksz ide egy klippet, megállhat az élet a családi házban! Általános tanácsként: 128x128 pixel nagyságú legyen, a „frame rate" pedig 15 fps. Ezt a konverziót például az ingyenes VirtualDub programmal elvégezheted. Természetesen a simeket nem érdekli, mi van a tévében, tehát akár az összes csatornára betolhatod kedvenc együttesed videoklippjét, a lényeg maga a csatorna, amit kiválaszt karaktered.

Arra is lehetőséged van, hogy a **videojátékokat** lecseréld, ehhez azonban valamivel többet kell dolgozni. A felhasználói könyvtár 'Movies', ezen belül 'Games' mappájában található a három, a játékban szereplő játék alkönyvtára:

- bus: The Sims: Bustin' Out;
- esrb: a korhatár-besorolás inzertje;
- sc4: SimCity 4;
- ssx: SSX3;

A játékban ugye az alapértelmezett stuff, azaz amivel a gépeket megvéve játszhatsz, az SSX3, a másik kettőt közösségi helyen vásárolhatod meg.

'Fájdalommentesen' csak azt tudod megoldani, hogy e három játék látványát cseréled le; ehhez felhasználhatsz akár egy demót, akár az adott játékból valamelyik célalkalmazással (pl. FRAPS) rögzített játékmenetet. Ezen könyvtárakban 6 fájl található (xxx a játék neve):

- xxx_ATTRACT: a játék közben látható anyag;
- xxx_INTRO: a játék nyitóképsora;
- xxx_P1LOSE: azok a képsorok, amikor a játékos veszít (multicsatánál az első játékos);
- xxx_P1WIN: azok a képsorok, amikor az első játékos nyer;
- xxx_P2LOSE: azok a képsorok, amikor a második játékos veszít;
- xxx_P1WIN: azok a képsorok, amikor a második játékos nyer;

A formátum ugyanaz, mint a TV-csatornáknál, azaz itt is célszerűen egy 128x128-as, 15 fps rátájú .avi. Ha a fenti könyvtárak bármelyikébe pakolsz valamit, az übereli a játék alapbeállításait, azaz ha az 'ssx' mappában van egy ssx_INTRO.avi, amikor simed nekiáll nyomulni, ezt a fájlt fogja kitenni a monitorra a program.

Ha valaki ennél többre vágyik, ott már komolyabb melóra van szükség. Az első lépés könnyű: a telepítési könyvtár TSData/Res/Movies/Games útvonala alatt találhatóak meg a fent említett mappák. Ide készíthetsz újat (pl. DOOM3), majd az INI könyvtárba kell egy új leírófájl, mely megadja, hogy mely szakaszban melyik fájlt játssza le a program. Azonban ez csak akkor fog élni, ha készítesz egy új videojáték-állványt, melyen az új stuffot megveheti a sim. Mivel a moddolásra nem akarok a könyvben kitérni, ennek menetét itt nem ismertetem, de csak tippként: az említett SimPE program „Object Workshop" alkalmazásával lehetőség van adott objektumok klónozására, és annak új tárgyként való elmentésére, és persze átalakítására. Ha sikerül készíteni egy új állványt, ezt el kell helyezned közösségi helyen, itt megveheti a cuccot simed, és ha a fenti állományok is rendben vannak, élére kel az új játék.

Nagyon fontos! A Dokumentumok könyvtár áthelyezhető! Sokunknál szerepel az a megoldás, hogy a C meghajtó, amin a rendszer helyezkedik el, egy kicsi (nálam 8 gigás) partíció, esetleg kisebb méretű merevlemez, minden felhasználói cucc a nagyobb adatpartíciókon vagy lemezeken helyezkedik el, így egy durva elszállás, egy „format C:" nyomán nem veszik el minden. Ebben az esetben persze gond lenne, hogy a különféle cuccokat mind a C-n található felhasználói mappába kellene pakolni. Szerencsére ez is megoldható! A Start menüben található „My Documents" vagy „Dokumentumok" opción jobbal klikkelve válaszd ki a „Properties/Tulajdonságok" pontot, és itt az első, „Target" fülön a „Move" gombot (ezek magyar megfelelőjét nem ismerem, talán Cél és Mozgatás vagy Áthelyezés). Válaszd ki a nagyobb meghajtót, és itt hozz létre egy új könyvtárat (Make New Folder), nevezd el (én a rend kedvéért ezt is „My Documents"-nek szoktam elnevezni), majd bólints rá. A Windows átmozgatja a felhasználói könyvtárat a kijelölt helyre, és átír minden, erre mutató hivatkozás a rendszerben. Mivel minden alkalmazás lekérdezi ezt az útvonalat, semmiféle gond nincs ezzel, a TS2 is simán megtalálja és használja!

I.13.2. Simek és elemek létrehozása – a Body Shop alkalmazás

A játékba épített CAS, azaz a karakterkészítő program célszerűen, mely kifejezetten arra szolgál, hogy létrehozz egy simet, és azzal elkezdhesd a szimulációt. Jóval szabadabb és nagyobb mozgástered van a játékkal szállított, és kívülről indítható Body Shop alkalmazásban, melyet akár a startmenüből, akár a telepítési könyvtár „CSBin" mappájában található TS2BodyShop.exe fájl megnyitásával érhetsz el. Az alkalmazás a magyar keresztségben a nehezen értelmezhető Formatár nevet kapta – én a leírásban az angolnak megfelelő BS rövidítést fogom alkalmazni.

A játékkal szállított BS-ben van pár speciális gomb, melyekkel megkönnyítheted a munkát (van ennek az alkalmazásnak egy netről letölthető, promóciós verziója is, ebben az első három nem működik!):

- F3: Szabad kamera mód. A bal egérgomb nyomva tartása mellett a rágcsálót mozgatva forgathatod a próbababát, a jobb gomb lenyomása mellett zoomolhatsz, mindkét gombot lenyomva és az egeret tologatva függőlegesen és vízszintesen mozgathatod a figurát. Kilépés az F3 újbóli lenyomásával.
- F5: A próbaterem hátterének kikapcsolása. Ha lenyomod, egy sima fekete fal jelenik meg, ám ha készítesz egy megfelelő hátteret bmp formátumban, és azt userBkg.bmp néven berakod a felhasználói könyvtár gyökerébe („Dokumentumok \ EA Games \ The Sims 2), a gomb megnyomására az applikáció ezt tölti be. Visszakapcsolás: F5 újra.
- F6: A próbababa felveszi a „repülős" tartást (két kar oldalt kinyújtva), ezzel főleg a felső részeket tudod jobban megnézni; a kilépéshez a jobboldali panel valamelyik előnézeti képére kell kattintanod.
- F7: A távoli nézetre váltás.
- F8: A közelebbi nézetre kapcsolás.
- F9: Elrejti, illetve megjeleníti a kezelőfelületet.
- ALT+ENTER: Teljes képernyős üzemmódba váltás.

Indításkor két gomb él. Az első a „Simek létrehozása" (Build Sims). Itt tudsz megalkotni egy karaktert, például egy ismert, híres személyiséget, vagy akár magadat. A felső gomb megnyomásakor eléd kerülnek a létező figurák – bármelyiket klónozhatod (azaz egy másolatot készíthetsz belőlük), vagy törölheted. A nagy plusz gombbal hozhatod létre az új simet. Ennek menete megegyezik a CAS-belivel, ezért erre nem térek ki külön. Ha kész vagy egy karakterrel, a pipára bökve bekerül a tárolóba, a már ismerős csillag jellel megkülönböztetve. Amint ezt a részt bezárod (lent, az „X" gomb), visszakerülsz e szakasz elejére, ahol az alsó gombra bökve megjelennek a fent elkészített simek, és ezeket becsomagolhatod. A jobbra lent látható két gomb közül a baloldali fájlba csomagolja teremtményed: megnyomásakor nevet adhatsz neki, és rövid életrajzot írhatsz, majd elfogadva a csomag az asztalra kerül (nem túl barátságos megoldás), „XY.Sims2Pack" néven (az XY a megadott név). A másik gombbal a világhálóra, pontosabban a TheSims-2.com honlapra lőheted fel a figurát, ehhez élő internetkapcsolat, és a hozzáféréshez név és jelszó szükséges (a weblapon készíthetsz magadnak hozzáférést).

Minket leginkább most a másik pont érdekel. Az „Elemek létrehozása" (Create Parts) az izgalmas alkalmazás. A felső gombbal új projektet hozhatsz létre. Ezután három újabb opció kerül eléd:

- A felső gombbal tudsz új szemszínt és szemtípust (az írisz és a pupilla formája), bőrszínt, és hajszínt készíteni.
- A középsővel arcszőrzet (szemöldök, bajusz, szakáll), smink, és szemüveg hozható létre, ezek anyaga, színe, formája.
- Az utolsóval a ruházatot készítheted el.

Megjegyzés: *ezen folyamatok közben (és csak ekkor!) elérhető a balszélső, legalsó gomb, a próbababa lecserélése. Itt kiválaszthatod, milyen bőrszínű legyen a baba a következő folyamatoknál, ezzel segítheted a tervezést!*

Lássuk, mit lehet kezdeni ezekkel!

Genetika: a bőr megváltoztatása

Ha a négy alaptípus bármelyikét kiválasztod, lent a kis mappára bökve ezt a textúrát exportálhatod; meg kell adnod egy nevet (például ázsiai, albínó, stb.), és a pipára kattintani. Ezután megjelenik egy folyamatjelző, és némi homokórázás után a felhasználói könyvtárban, a „Projects" mappába, ezen belül az általad megadott névvel megegyező alkönyvtárba kerül egy halom fájl, úgy 80 mega terjedelemben. Ez a csomag az alábbiakat tartalmazza:

- Öt-öt textúra az idős, a felnőtt, és a tini férfiaknak valamint nőknek, kódolva: em = elder male, azaz idős férfi, ef = idős nő (elder female), am = felnőtt férfi, af = felnőtt nő, tm = tini férfi, tf = tini nő. Ezután a fájl jellege: bodycut = a test fitt formában; bodynormal = a test normál (semleges) állapotban; bodysoft = a test elhízott alakban; face = az arc maga, balra fent az alapszem, jobbra fent a fogsor, amikor látszik animációban (beszéd, stb.); hair = a fejbőr színe.

- Ugyanilyen csoportosításban 3-3 fájl a csecsemőknek, totyogóknak és gyerekeknek. Itt a nemeknél nincs eltérés, ezért a kódok közösek: bfm = csecsemő, cfm = gyerek, pfm = totyogó. A második tag is ugyanaz, mint fent, de itt nincs fittség állapot, ezért csak a normal, a face és a hair található meg.
- Egy ikonfájl, „swatch.bmp" néven, ezt ki kell színezned a megfelelő módon, hogy mutassa a csomag jellemző vonását (például idegennél egy zöld szín, esetleg színátmenettel, mint a „gyári" ikonoknál látható).

Ezeket kell megváltoztatnod, bármely erre alkalmas programban (Photoshop, Paint shop Pro, GIMP). Adott esetben az is elég, ha az egész fájnak más tónust adsz (Colorize, Hue/Saturation, stb. – ezekre nincs módom kitérni részletesen), persze ekkor a fejnél vigyázni kell a szemre és a fogra – utóbbit is módosíthatod, ha például vámpírt akarsz létrehozni, vagy az idős papának ki akarod „dobni" néhány fogát. Arra is figyelned kell, hogy ha nem változtatod meg az összes fájlt, a testalkat vagy életkorváltásnál a nem módosított textúra fog előkerülni. Természetesen ennek is van értelme – például egy speciális tetoválás, bőrszín, ami csak egy életkorban bukkan elő (az idegen bébi lehet normál bőrszínű, aztán felnőttkorban „bezöldül", vagy fordítva, öregkorára elhalványul), vagy egy heg, mely idős korra eltűnik, vagy egy épp ekkor megjelenő májfolt. Mivel a fej kialakítása a karakterkészítésnél dinamikusan változtatható, itt csak a már említett szemet és fogat, plusz a bőrszínt módosíthatod, az arc karakterisztikáját nem. Ezzel szemben a testnél, mivel itt háromféle állapot van, és ez ugye a játékban módosul, szabadon készíthetsz izmos, olajosan fénylő, vagy realisztikus (például a nemi szerveket is a maguk valójában megmutató) testformákat (sőt: csontvázat, zombit, egyéb rettentő kreatúrákat is).

Amint bármelyik elemet megváltoztattad, a BS ablakában válaszd ki a megfelelő állapotot (például tini, lány, fitt [a bicepszes ikon]), és nyomd meg az alul, balra található frissítőgombot (körbemutató nyíl), ekkor a próbababán megjelenik az új kinézet. Ez mellett találsz egy mezőt, ahová egy pár szavas jellemzőt írhatsz, ha majd bármelyik alkalmazásban kiválasztod a most létrehozott cuccot, és az ikonja fölé viszed a kurzort, ez súgótipp formájában megjelenik. Ha mindennel elégedett vagy, nyomd meg a mappagombot, ezzel importálod a csomagot a játékba, a „SavedSims" könyvtárban lesz megtalálható, az általad megadott néven (plusz egy hexadecimális azonosító kód), „package" formátumban. Ha törölni akarsz egy projektet, menj vissza a nyitóképernyőre. Itt az alsó gombbal betöltheted bármelyik projektedet, de a nevére állva ki is dobhatod, az alsó kukára kattintva. Ez csak a „Projects" mapában törli a teljes alkönyvtárat, ha a kész pakkot is ki akarod dobni, vagy kézzel töröld ki a „SavedSims" mappából (csak a kilépés után, addig fogja az alkalmazás), vagy majd a CAS-ban, szintén a kuka segítségével.

Genetika: a szem megváltoztatása

Itt is hasonló az indulás, mint fent: válaszd ki valamelyik típust, bökj a mappára, és nevezd el a projektet. Ez is a „Projects" könyvtárba kerül, és a megadott nevű almappában három fájlt találsz:

- Az ismerős „swatch.bmp", azaz az ikonfájl, erre majd másold be az új kinézet kicsinyített képét.
- Maga a textúra.
- Egy alfacsatorna fájl.

A textúra a lényeg, ezen változtathatod meg a pupilla és az írisz színét és formáját; itt már az említett alkalmazások komolyabb ismeretére van szükség. Ha bármilyen változtatást végeztél, ismét a frissítés gombbal tudod megnézni a végeredményt. Itt jó fog jönni a fent említett funkciógomb, az F3 használata, hogy közelebbről lásd, mit alkottál. A többi, mint fent, azaz elvetés, elmentés, és a többi, mint a bőrszínnél.

Genetika: a haj megváltoztatása

A kezdetek hasonlóak a fentiekhez, azaz kijelölsz egy hajszínt, majd egy hajformát, és jöhet a mappagomb és elnevezés. Itt is sok fájl keletkezik, a kódolás hasonló a bőrszínhez, azaz a = felnőtt, c = gyerek, e = idős, p = totyogó, t = tini. Mindegyikhez két fájl tartozik, a textúra és az alfa-csatorna. Mivel a simek zuhanyzáskor, úszáskor, alváskor, edzéskor leveszik a fejfedőt, ha ilyen formát választasz alapnak, létre fog jönni a sapkás (hat) és az anélküli (swim) megfelelője is. Itt ikonfájl nincs, hiszen a frizura maga az előnézet.

Nagyon fontos megjegyezni, hagy a hajak 3D-s modellek, így itt új stílust nem tudsz létrehozni, ehhez célalkalmazás, és annak alapos ismerete szükséges. Kicsit azonban lehet csalni: ha megnyitod az alfacsatorna fájlt, itt fehér és fekete mezőket találsz. A fehér az, amit megjelenít a program, a feketét nem. Ha tehát egy copfnál feketére színezed az alsó harmadot, az a rész nem fog megjelenni, így rövidebb lesz a haj; viszont ez csak virtuális „fodrászat", maga a program továbbra is hosszúként kezeli (hiszen itt a 3D-s modell számít). Ez inkább akkor hasznos, ha egy hajba mintát akarsz vágni, mondjuk Dennis Rodman létrehozásakor. Ha kész vagy, a további eljárás már ismert.

Az arcszőrzet megváltoztatása

Ebben sok újdonság már nincs, lehet egészben vagy részekben színezni, ízlés szerint.

A smink megváltoztatása

Ehhez a projekthez két fájl tartozik: a már ismerős alfacsatorna, és a textúra. Itt már nagyobb a mozgástered, hiszen utóbbi csak a smink színét és árnyalatát határozza meg. Magát a mintát az alfacsatornába vésheted bele, a fehér a rajzolás, a fekete a kitakarás. Ha kész vagy, az oldalsó mezőben beállíthatod, hogy a sminket mely korcsoportok, és azon belül mely nemek viselhetik (a zöld az igen, a kioltott a nem).

A szemüveg megváltoztatása

A szemüvegnél a lencse színét és az okulár formáját nem tudod megváltoztatni, egyedül a keret színét; minden alkatrészhez tartozik egy fájl, ezeket kell átszínezned.

Az öltözék megváltoztatása

A projekt elindításakor három fájl jön létre. Az első a textúra ezen tudod a színeket, mintákat megváltoztatni. Itt tudsz például egy pólóra „rávasalni" egy személyes feliratot, képet (baloldalon a hátsó, jobbra az elülső rész található). Az alfacsatorna a fentiekhez hasonlóan működik, kis mértékben meg tudod változtatni a ruhát, például nagyobb dekoltázst készítve, vagy egy trikót „megszaggatva". A harmadik fájl (NormalMap) az úgynevezett „bump map", ez kölcsönöz a ruhának térbeli hatást, azaz például a gyűrődést egy trikó hónaljában, ennek variálásához azért már picivel több meló szükséges. Az öltözék teljes átszabására itt sincs mód, mivel ezek is 3D-s modellek, így új ruhához új „mesh" kell.

Ha készen vagy a változtatással, azt is kijelölheted, hogy az adott cucc melyik kategóriába kerüljön. Ha tehát azt szeretnéd, hogy az alsóneműk közt lévő, kedvesed arcképével díszített trikót simed a mindennapokban hordhassa, jelöld be azt az ikont is. Akár az összest kijelölheted, ez csak annyit jelent, hogy a holmi mindenhol fel fog bukkanni.

Plusz megjegyzések az Egyetem kiegészítőhöz

- Miután az Egyetem csomagban megjelent egy új korosztály, az alkalmazást frissíteni kell, az új verzió, mely már tartalmazza a fiatal felnőtteket is, megtalálható az Egyetem telepítési könyvtárának „CSBin" mappájában, illetve a startmenüből is elérhető.
- A bőrszíneknél nincs külön fiatal felnőtt textúra; a felnőttek testét és a tinik arcát kell használni, azaz például egy ilyen korosztályú simnél „am_bodynormal" és „tm_face" fájlokkal fogsz találkozni.
- A hajaknál van külön előtag, az „y".

I.13.3. Saját szomszédságok

Ha saját szomszédságot akarsz létrehozni, arra két módszer van. A legegyszerűbb, ha a főmenüt jobbra léptetve, és a nagy „+" gombot lenyomva kiválasztasz egy, a játékkal szállított terepet, a megjelenő ablakban elnevezed a városkát, és lent kiválasztod, hogy üde zöld, vagy sivatagos legyen a talaja (ezt később megváltoztathatod egy kóddal, lásd: Mellékletek!). Ezután létrejön a szomszédság, és elkezdheted berendezni, benépesíteni (saját kezdőkép készítését lásd lejjebb, a „Saját sztorik" szakaszban!).

Akinek megvan a SimCity 4 (akár az alap, akár a Rush Hour-ral kiegészített, akár a Deluxe csomag), saját alapot készíthet. Ehhez ott meg kell nyitnod egy régiót, majd ki kell választani egy kis méretű várost (Small City), nagyobb nem jó. Ezután „God Modë-ban jöhet a tereprendezés, domborzat, vizek. Vedd figyelembe, hogy a házak építésénél jobb a sima terep, tehát a nagy hegyek inkább látványelemnek, vagy a város határában jók, de egy platós megoldás (mesa) szóba jöhet. A simítást a durvább „Quick Level Tool", vagy a természetesebb „Soften" eszköz segítségével is elvégezheted. A növényzettel is csínján bánj, sőt, én nem is javaslom. A TS2-ben is lehetőséged lesz fák lepakolására, ez szerencsésebb, mint most ledobni egy erdőt, sőt például az itt lepakolt pálmafákat nem is szereti a Sims. Ezután indítsd el a várost, adj neki nevet, majd „Mayor Modë-ban öltöztesd fel. Az alábbiakat használhatod fel:

- Egyenes, kézzel lefektetett utcák és utak (street, road). Csak derékszöget alkalmazz, átlós nem lehet! A találkozásuk lehet „T-elágazó", négyes kereszteződés. Arra figyelj, hogy az SC4 és a TS2 skálázása eltér; ha úgy húzod meg az utakat, hogy köztük két egységnégyzetet hagysz szabadon, az egy sűrűbben lakott TS2-városhoz jó. Koncentrálj a térkép közepére inkább, a szélek a TS2-ben „leeshetnek"
- Az eredeti játékkal szállított közúti hidak; a Rush Hour hídjai nem használhatók, de a Deluxe pakk kis acélhídjai igen. A „Level Road" híd például remekül használható.

Semmi mást ne használj, se zónákat, se látványosságokat, semmiféle épületet, emelt utat, sztrádát sem. Mentsd el a művet, és lépj ki. A felhasználói könyvtárban, azaz a „Dokumentumok \ Sim City 4 \ Regions \ Maxisland" mappában találod, City - xxxxx.sc4. néven (az xxxxx helyében természetesen az általad megadott név szerepel). Ezt a fájlt másold át a „Dokumentumok \ EA Games \ The Sims 2 \ SC4Terrains" könyvtárba. Ezután az első bekezdésben leírt módon járhatsz el, azaz „+" gomb, és a megjelenő listában már a Te tereped is megtalálható lesz.

Arra is lehetőség van, hogy barátod, ismerősöd, rokonod komplett városát beilleszd a játékba. Mindegyik szomszédság saját mappában van, a felhasználói könyvtár „Neighborhoods" alkönyvtárában. Szépkellemes N001, Odaát N002, Veronaváros N003 néven, az általad készített első az N004 és így tovább. Ide kell bemásolni a komplett várost, de arra ügyelned kell, hogy a sorszáma egyedi legyen – és ez nemcsak a mappa nevére vonatkozik, hanem az összes benne lévő fájlra, ugyanis mindnek van egy előtagja, mely megegyezik ezzel az azonosítóval. Erre valami megfelelő segédprogramot érdemes használni, például a Total Commander fájlkezelőben van egy „csoportos átnevezés" opció, mellyel ezt fájdalommentesen el lehet végezni. Ha egyébként azt akarod, hogy ez az előre elkészített város a menüből választható legyen, a játék telepítési könyvtárának „TSData \ Res \ UserData \ Neighborhoods" mappájába kell átpakolnod, itt vannak ugyanis az alapsémák; ha egy szomszédságot alaphelyzetbe akarsz állítani, a program a felhasználói könyvtárat törli, és ezt a mappát átmásolja annak helyére.

I.13.3. Házépítés: tippek és trükkök

I.13.3.1. Az „indulóház"

Furcsa mondattal nyitom e szakaszt: egy ház építésénél el kell döntened, hogy amolyan díszkért, építészi tudásodat kipróbálandó, és/vagy kreativitásodat kiélendő készíted el, vagy a szimuláció szerves részeként, azaz egy dolgozó és családot nevelő sim lakóhelyéül. A kettő között nagy különbség van!

Előbbinél például nincs gond, ha a lak egy fa tetején, négy emelet magasban van, vagy ha a legnagyobb telken felépítesz egy kastélyt, mely a telek úttól legtávolabbi végében áll, és előtte pompás park terül el, melyen az utcafrontot lezáró díszkaputól a házig vezető kocsifelhajtó kanyarog végig. Ezen esetekben ugyanis simednek adott esetben egy órával a munkaautó indulása előtt el kell indulnia, ha elakarja csípni a kapuban az autót, egy nagy házban a szükségletek kielégítése a sok mászkálás miatt annyi időt vesz el, hogy például a jártasságfejlesztésre már nem marad idő, és a többi. De természetesen jó móka, magam is előszeretettel építek ilyen „díszházakat", viszont tudomásul kell venni, hogy ebben a fentiek miatt a szimuláció döcögősebb.

Utóbbi esetben viszont mindent a szimulációnak kell alárendelni. A két legfontosabb élettér a konyha és a mosdó/vécé. A ház utcafronti főfalát a járdától maximum három, alapra épített esetében (a lépcső kifutása miatt) öt egységnégyzetre kell meghúzni. A bejárati ajtó vagy egy kis előtérbe nyíljon, vagy közvetlenül a konyhával egybeépített ebédlőbe. Az előtérből is egyik oldalon ez a helyiség, a másik oldalon a „sietős vizesblokk" nyílik (ez a másik esetben a konyha mellett van), ebben egy vécé, egy zuhanyzó és egy mosdó kap helyet, hogy még munkába/suliba indulás előtt el lehessen végezni az alapszükségletek kielégítését: higiénia, ürítés, éhség csillapítása. A ház előtt lehet valami pad, ahol a komoly elolvashatja az újságot, egy dartstábla, sakk, mindez a szórakozás kielégítésére, de már egy szobor vagy kép (miért ne lehetne a ház külső falán egy?) megnézése is feljebb tolja e szükségletet. A fenti két helység után következhet a többi szoba. A hálókat úgy kell elhelyezni, hogy az említett két első „intézményt" gyorsan be lehessen cserkészni, hiszen dolgozóknál az ébredés után az evés és a tisztálkodás jön sorba, és ha ezután még van idő, jöhet némi jártasságfejlesztés (ha van egy kis előszoba, a könyvespolcot egy jó fotellel ide is ki lehet pakolni, így még munkába indulás előtt lehet okosodni). A nappali a ház hátsó traktusában van, hiszen ez leginkább a munka utáni, sokszor társas szórakozás (tévézés, tánc), illetve a tanulás/fejlődés (szakkönyv, festegetés, regényírás stb.) színhelye. Ha tehetősebb a család, emellé, mondjuk a háló és a nappali közé, ki lehet építeni még egy fürdőt, ebbe már egy kád is helyet kaphat a vécé és mosdó mellett. Általában e nappaliból nyílik a hátsó kertbe vezető ajtó is, ahol további mókák várnak a simekre (medence, hinta, kerti sütő és hasonlók), ezért jó, ha könnyen elérhető az említett tisztálkodási lehetőség. Én eme „munkás" házaknál nem szoktam javasolni az emeletes kiépítést, de adott esetben a nappali felköltözhet egy szintet, ha az egyéb, fent leírt élettevékenységek a földszinten elérhetőek. Az, hogy a háló is az emeletre kerüljön, már megfontolandó kérdés – mivel az energia nem játszik be a hangulatba, fent is ki lehet építeni, de ekkor bele kell kalkulálni a szimulációba ezt is; nyilván ekkor az emeleten is lesz egy fürdő, de például munkába indulás előtt időben kell felkelni, és a lenti zuhanyzós „sürgősségit" használni.

Arra viszont felhívom a figyelmet, hogy életveszélyes a szimpla lépcső használata! A szimuláció leggyengébb láncszeme az útkeresés, a simek elakadnak egymásban, és nehezen térnek ki. A garádics akut veszélyforrás, ezért mindenképp kell alternatív megoldás; vagy dupla széles lépcső használata, vagy egy, a ház külső falán elhelyezett „tűzlépcső". Emiatt is fel kell egyébként áldozni az élethűséget: az ajtókat úgy kell szétszórni, hogy minden helyiség több útvonalon átjárható legyen. Ha van egy konyha, mellette a fürdő, ez felett a háló, mind a hálóból, mind a konyhából kell egy-egy bejárat a vécébe, és arra is figyelned kell, ezek merrefelé nyílnak, hogy sima, akadálymentes legyen az útvonal. Mindent úgy kell tervezned, hogy szellős legyen az elrendezés, és legalább két egységnégyzetet hagyj mozgástérnek (például a tévé és a kanapé között, ide a három se sok, vagy a lépcső alján, tetején). Az étkezőasztal székeinél különösen oda kell figyelni, hogy mindenki ki tudjon mászni, ez egy gyakori hiba és szintén sok veszélyt rejt.

Miután a fentieket megrágtad, rögtön indulásnál jön a nagy gond: hogyan tudsz kijönni a nem túl izmos 20 ezer simolenból? Nos, ezekre jelentenek megoldást az úgynevezett „induló házak" (Starter House), melyből az interneten is találni szép számmal. Ennek lényege: egy gondosan megtervezett ház, mely a család elindítását segíti, de hagy teret a további bővítésnek is. Lehet üres vagy bútorozott, utóbbi esetben benne van minden, mely szükséges az induláshoz, de természetesen olcsó tárgyakkal van berendezve. Magam is tervezek ilyet, ezért gyakorlati tanácsot is tudok adni: arra kell figyelni, hogy a fontos élleterek környezet-értéke magas legyen. Nem baj, ha a nappali vagy a háló esetében a mérce középen áll, a nullapont közelében, ám a konyha és a ház előtere 80-90% körüli legyen, hiszen a munkába/suliba indulásnál ezek játszanak leginkább be a hangulatba. A házakat skálázni szoktuk, vannak kimondottan egyszemélyesek, magányosoknak, és két személy részére kiépítettek, melyeknél a leendő gyerekáldás is be van kalkulálva, azaz a totyogó kor végéig nem kell hozzányúlni, aztán a gyereknél már kicsit

lehet variálni, de ekkorra remélhetőleg a családi fizetés már elég egy kisebb szoba, esetleg egy plusz vécé hozzátoldásához. Az éháltalan készített induló házak üresen 8-10 ezer körül állnak meg (egy- és kétszemélyes), bebútorozva 14-17 és fél között. Utóbbiban nincs benne a szakmához illő képességfejlesztés (kivéve a karizmához a tükör; hiszen ez másra is használatos) – ezt a beköltözés után maradó pénzből fedezni lehet, hiszen egy festőállvány 350, az olcsó teleszkóp 550, az erőnlét első lépcsőfokaira pedig a tévé, rádió előtti gyúrás, illetve a közösségi helyen úszkálás bőven jó. Egy kétszemélyes, 17.250$-ba kerülő háznál is marad annyi pénz, hogy meg lehessen venni egy komputert (1000$), melyet a munkakeresés után hamar vissza lehet adni.

I.13.3.2. Alagsor

Az alagsor hálás dolog; be lehet rendezni bulihelyiséknek, a karrierjutalmakkal egy kis házi „szentélyt" lehet kialakítani – tudósoknak labort, szakácsoknak csokigyárat, sportolóknak edzőtermet, sőt, kisebb telkeken elfér itt a medence is. Ráadásul a szimuláció szempontjából is hálásabb, mint egy emelet, a ház teljes külső megjelenítése semmilyen plusz erőt nem igényel.

A legegyszerűbb alagsor az, amit a ház belsejéből érhetsz el. Ezt csak olyan házon végezheted el (akár utólag is!), amelyet lábazatra, azaz alapra épült. Rendkívül könnyű a dolog: építés módban ki kell választanod az alap készítésének eszközét, majd a CTRL nyomva tartása mellett ki kell törölnöd a pincének megfelelő nagyságú részt (körben persze maradnia kell egy koszorúnak, azaz egy 1 egységnégyzet széles alapnak). A nehezebb dolog, hogy le kell mélyítened annyira, hogy azt a szimuláció kezelni tudja, azaz a simek kényelmesen élhessenek ott, és mindent el lehessen helyezni. Erre két megoldás is van; a legkézenfekvőbb, hogy választasz egy olyan festést, melynek van alsó szegélyléce (például a piros londoni tégla, világos alsó- és felső szegéllyel), ezt felhelyezed, majd addig mélyítesz, míg láthatóvá válik az alsó perem, végül az egészet kiegyenlíted. A másik, frappáns trükk, ha keresel egy, közvetlenül a lábazat alatt lévő tereprészt, és erre lefektetsz egy lépcsőfok-sor (az eszközt kiválasztva és lerakva, ez ugye alapban három fok), majd ahová kifut, még egyet, és egy harmadikat is. A harmadik alja (a „kilépő rész"), pontosan a megfelelő magasságban van. A CTRL lenyomásával rögtön add is el a lépcsőket, egyenlítsd ki a talaj akár az ásóval, akár egy padlólap lefektetésével (ilyenkor még mindig leellenőrizheted magad, ha szegélyes tapétával bevonod a termet). Ha nagyon sötét van, kapcsolj éjszakára, és dőlj le a talajba egy-két „Szúrós fény" (Spkie Light) lámpást (mehet a sztorimódba: „a gyanús szomszédúr az éj leple alatt, lámpafénynél pincét ásott..."). Amint elkészültél a pincével, a felső szinten fektess le padlót, és vezess le egy lépcsőt, akár készet, akár lépcsőfokost (a füstös továbbra is jó, alá lehet pakolni, szeretem). Az alap belsejét ki lehet pingálni, lámpa szerelhető rá, épp olyan, mint egy fal. A belseje egyébként üreges, így ha zavar, hogy egy sötét koszorú látszik, amikor lemész, azt is kitöltheted festéssel.

Nehezebb az ügy, ha külső elérésű alagsort akarsz, hiszen a lábazatra ablak, ajtó nem vágható, és ha kivágsz belőle bármennyit, akkor sem húzható elé fal. Ezért itt a következőt lehet tenni. A pincének szánt területet, illetve annál 1 egységgel nagyobbat, kiegyenlíted (vigyázz: a telekhatártól minimum két egységgel legyél beljebb!). A fent leírt, három lépcsősoros megoldással lemész az alapszintre, és kiszintezed az egészet, így kapsz egy meredek oldalú lyukat. Ebbe meghúzod a leendő alagsor oldalfalait. Most jön a neheze: e falakat körbe kell folyatnod lábazattal, azaz kitölteni ezzel a fal és verem pereme közti egységnyi meredélyt. Ezt el kell próbálni párszor – vált felülnézetbe, és az első alapot a legvízszintesebb terepszakaszon, a szoba sarkától a másikig húzd meg, majd ezt ismételd. Ha az összes falat sikerült körbekeríteni, nyert ügyed van. Semmi mást nem kell tenned, mint azon a részen, ahová az ajtót szánod, kivágni az alapot, és az így kibukkanó falba máris betolhatod a nyílászárót. Odakint persze szintezd le a placcot (bentről kifelé kiegyenlítve), és futtass le egy lépcsőt. Természetesen az egész itteni lábazatrészt törölheted, így az ajtó mellé ablakot is rakhatsz, a külső részt kibővítheted egy kis pince előtti grillsütős, kvaterkázós résszel, és a többi (az összes oldalfalba tehetsz így ablakot, ha kivágod a lábazatot, és így amolyan fényaknákat (világítóudvar, közkeletű, a régi bérházaknál használt német szóval: lichthof]) alakíthatsz ki. Akit pedig az imént kialakított kis teraszt övező meredek, csupasz lejtő zavar, ezt is körbeszegheti alappal, ezt például terméskővel bevonva szép támfalhoz jut, de a rácsos terasz sem mutat rosszul. (Ezek tetejére virágágy, bokor is ültethető a „moveobjects" kóddal, és mondjuk valami földes padló alapozással, de ekkor kell biztosítani lehetőséget, hogy a kertet ápoló feljuthasson a peremre.)

Lehet készíteni többszintes alagsort is, de ennek leírása hosszadalmas lenne, és ábrák nélkül lehetetlen. Ez és más, nagyon jópofa tippek (a fent leírt, külső elérésű alagsor készítése is) a Mike Inside oldalon (http://mikeinside.modthesims2.com/index.html) megtalálható, magyarázó ábrákkal, így angol tudás nélkül is érthető.

I.13.4. Saját sztorik

Ha létrehozol egy saját várost, megírhatod annak történetét, úgy, mint a három „gyári" szomszédságnál látható. És mint ott, itt is minden családhoz tartozhat egy saját történet. Ezt visszanézni is érdekes, de meg is oszthatod másokkal, a TheSims2.com weboldalon publikálva a csomagot.

A sztori képekből és hozzájuk tartozó magyarázó szövegből áll. Képet a „Pillanatfelvétel" (Snapshot) ikonnal (baloldali tárcsa, fényképezőgép), illetve közvetlenül a „C" gomb lenyomásával készíthetsz, a sikeres felvételt a vaku villanása és a jellegzetes hang kíséri. A kép – a kezelőfelület nélkül! - bekerül a felhasználói könyvtár (Dokumentumok \ EA Games \ The Sims 2) „Storytelling" könyvtárába. Fotózni több helyen is tudsz: a karakterkészítő „műhelyben" (CAS - csak akkor, ha nincs aktív kurzor egy üzenetablakban, például a név beírásánál), és szomszédságmódban. Mindegyik saját tárolóval, albummal rendelkezik (a közösségi helyeken készült felvételek utóbbihoz tartoznak).

Ha egy család szimulációjánál megnyitod a sztorimódot (F4), automatikusan a szervezőbe kerülsz. Itt jobb oldalon találod a már a történetben illesztett képeket, balra pedig a frissen készülteket, az első fülön a családhoz tartozókat (a házban készült), a másodikon a szomszédságban „ellőtteket". Állj arra a képre, amelyiket hozzá akarod fűzni a sztorihoz, majd nyomd meg a nagy „+" jeles nyílat; innen ugyanígy vissza is pakolhatsz, kiválasztva a feleslegest, és a kisebb, „-" jeles nyilat megnyomva. A jobboldali oszlop képeit léptetheted fel és le, hogy sorba rendezd őket, a kukát pedig értelemszerűen a felesleg kiszórására használhatod.
A másik fül a szerkesztő, ahol minden képhez beírhatsz egy szöveget. Ennek két üzemmódja van: az album egy nagy képet, és alatta a szöveget tartalmazza, és oldalnyilakkal lehet lapozni benne (ezzel szoktak oktató anyagokat készíteni, például egy alagsor építésének egyes lépéseit magyarázva). A blog ezzel szemben egy naplószerű megoldás, ahol a kis képek egymás alatt sorakoznak, mellettük olvasható a magyarázat, és az egész függőlegesen görgethető. Ha elégedett vagy a művel, alul, a kis csillagos ikonra kattintva fellőheted a műved a világhálóra, persze ehhez élő internetes kapcsolattal kell rendelkezned.

Képeket magad is adhatsz kívülről a sztorihoz (megjegyzés: a CAS-ban készült képek is ide számítanak, mivel ezek nem kerülnek be egyik tárolóba se!). Az említett „Storytelling" könyvtárban vannak a képek, két nagyságban: egy nagy (snapshot), és egy előnézeti (thumbnail)], mindegyikhez tartozik egy hexadecimális kód, mely a szomszédságot és ezen belül (ha van), egy családot (pontosabban házat) jelöl. A beszúrni kívánt képet ennek analógiájára kell elkészítened. A nagykép mérete változó, ezt a „Beállítások / Kamera beállítások / Pillanatkép mérete (Snapshot Size)" pont alatt tudod beállítani, és az alábbit eredményezi:

- kicsi: 200x150 pixel
- közepes: 400x300 pixel (ez az alapbeállítás)
- nagy: 600x450 pixel

A kisképek állandó méretű, 128x96 pixeles, és mindkettő 24 bit színmélységű, jpg kiterjesztésű kép. Ezután keresned kell egy olyan képet, mely törölhető, de még jobb, ha a játékot elindítva a beszúrandó területen (az adott szomszédságban, illetve a kérdéses családnál) készítesz egy felvételt, majd a könyvtárat dátum szerint rendezed, így könnyen megtalálod a legfrissebben készült fotót. Ennek nevét „add át" a beilleszteni kívánt képnek (másolás / beillesztés módon például), a régit persze töröld ki.

▶ *Tipp: a szomszédságok bejelentkező képét is lecserélheted. Ahogy korábban írtam, mindegyik szomszédság saját mappában van, a felhasználói könyvtár „Neighborhoods" alkönyvtárában. Szépkellemes N001, Odaát N002, Veronaváros N003 néven, az általad készített első az N004 és így tovább. Ezekben találsz egy „Nxxx_Neighborhood.png" nevű fájlt (az „xxx" a jelzett sorszám), ez a nyitókép, ezt kell szerkesztened valamilyen erre alkalmas programban.*

I.13.5. Filmforgatás

Aki igazán ki akarja élni kreativitását, videót is készíthet. Mielőtt erre rátérnék, egy figyelmeztetés: csak az álljon neki ennek, akinek megfelelően erős gép van a birtokában! A rögzítés alaposan leizzasztja a vasakat, és látványos eredményt leginkább a nagyméretű felvétel eredményez, mindehhez erős processzor, jó videokártya, és rengeteg memória szükséges.

A munka megkezdése érdemes elvégezni a „finomhangolást", a „Beállítások / Kamera beállítások" menüben. Itt a legalsó szegmens érdekel minket. Az első határozza meg a leendő videó méretét:

- kicsi: 128x128 (alapbeállítás, torzított!)
- közepes: 320x240
- nagy: 640x480

A második oszlopban a felvétel minőségét választhatod meg. Ez a tömörítéstől függ (a gépedre telepített codec-ek, kódoló/dekódoló alkalmazások között választ a program automatikusan, ha valamelyikkel nem jön össze a dolog, másikra vált), a különféle codec-ek biztosítanak előre definiált minőséget, az itteni érték ezektől függ. A legutolsó ponttal tömörítés nélküli formátumot állíthatsz be – felhívom a figyelmet, hogy ebben a módban egy másodperc anyag 30 megabájt körüli lesz (30 fps mellett), azaz egy perc 1,8 giga, ennek rögzítéséhez olyan 2.5 GHz körüli proci, és gyors merevlemez is szükségeltetik! Végül beállíthatod, hogy legyen-e hang a kép mellett, vagy sem. A bekapcsolás további lassulást eredményez, ha nincs rá különösebb indokod, jobb kikapcsolni, és majd utólag alárakni zenét, vagy kommentárt. Legalul megadhatod, hogy hány másodperc legyen a rögzítés maximális hossza, ezt elérve automatikusan leáll a felvétel (ez főleg akkor jó, ha korlátozott a merevlemezen lévő szabad hely mérete). A felvételt befolyásolhatja még az élsimítás (antialiasing, AA, itt Élfinomítás, ill. Smooth Edges), melyet a „Beállítások / Grafika" menüben állíthatsz be – egyes videokártyák elpasszolhatják a videórögzítést bekapcsolt AA mellett, ha bármi gondod van, itt toldd el a felső pontra a tolókát!

Fontos! A TS2 alapban a VP6.1 codecet használja. Ez az On2 Technologies tömörítési eljárása, mely a telepítéskor gépedre kerül, és ingyenesen letölthető a www.on2.com weboldalról. Mivel nem annyira elterjedt, én javaslom, hogy inkább használj valami általánosabbat, például DivX-et vagy XviD-et. A felhasználói könyvtár „Config" mappájában, a VideoCapture.ini fájlban megtalálod a fent felsorolt beállításokat, itt tudod kézzel piszkálni őket (csak profiknak ajánlom, akik tudják, mit tesznek!). A fájl első sorában találod meg a „PreferredCodec" sorban a játék által alapban használt eljárás úgynevezett FOURCC kódját. Mivel a szerkesztéshez amúgy is hasznos program az ingyenes VirtualDub (www.virtualdub.org), ennek „Video/Compression" pontja alatt megtalálod a gépedre telepített összes codecet, és bármelyikre ráállva jobboldalt leolvashatod a FOURCC kódot, ezt kell beírnod ide, például DivX 5 esetében divx, XviD-nél xvid betűszót.

Nos, miután mindent elrendeztél, lássuk a kezelést. A baloldali tárcsa kamera ikonjára, de még egyszerűbben, a V billentyű lenyomására indul a felvétel. A képernyő körül megjelenik egy sárga keret, plusz balra fent egy kis kamera, ez jelzi a felvételt, természetesen ez nem lesz benne a videóban, mint ahogy a kezelőfelület, a kurzor, az interakciók menüi sem, a vörös keret szüneteltetéskor viszont igen. A felvételt a V vagy az ikon ismételt megnyomásával állíthatod le. Ha csak szüneteltetni akarod, például egy más beállítás elvégzéséhez, nyomd le a B gombot, ekkor fent a kis kamera mellett megjelenik a szünetet jelző „nemzetközi" jel, a kettős vonal. Ha „átálltál", a B lenyomásával folytatódik a felvétel.

A kamerát az ismert mozgatógombokkal terelgetheted, ám van egy speciális metódus is, az „operatőrmód". Ezt a TAB lenyomásával csalhatod elő, ekkor eltűnik a kezelőfelület, és egy flexibilisebb irányítási módot kapsz: mozgatás a W, S, A, D, emelés és süllyesztés a Q és E, zoom a Z és X gombokkal, illetve használhatod az egeret is, csak jóval érzékenyebben. Minden további magyarázat helyett javaslom, próbáld ki mindkét módot, hogy a felvételkor profi módon kezelhesd a gépet!

Lehetőséged van fix kamera beállítások rögzítésére is. Állítsd be előre a kamerát a kívánt helyre és szögben, majd nyomd le a CTRL nyomva tartása mellett a 4-9 gombok valamelyikét (nem a numerikus billentyűzeten – az 1-3 ugye a sebességgomb, ezért nem használható). Ha legközelebb a megfelelő gombot simán lenyomod, a kamera odakúszik, és beáll az eltárolt értékre (tehát CTRL+4 rögzít, 4 rávált). Ha azt akarod, hogy a lassú svenkelés helyett egyből odaugorjon a kép, a gomb mellé tartsd lenyomva a SHIFT gombot is (pl. SHIFT+4).

Ha a fentieket jól begyakorlod, profi módon tudsz több helyszín között váltani, egy beállításból átúsztatni a kamerát egy másik helyre, és így tovább. A felhasználói könyvtár „Cameras" mappájában egyébként a LiveCamera.txt leírófájl tartalmazza a normál, míg a FirstPersonCameras.txt az operatőrmód beállításait, de ezt is csak profiknak ajánlom bántani!

Van még pár speciális kód, melyet filmkészítésnél használhatsz, ezekről a Mellékletben, a „Kódok – filmkészítési kódok" pontja alatt bővebben (de használható az „általános kódoknál" leírt „StretchSkeleton" is, mellyel létrehozhatsz óriásokat, ha ilyen kell a filmedbe).

A kész felvételen természetesen utómunkálatokat is végezhetsz (feliratozás, narráció, zene alákeverése, vágás, utóeffektek, stb.), ezek részletezése túllépné e könyv kereteit, hiszen itt már videóvágásról és -szerkesztésről van szó.

▶ Pár tippet még itt leírok. Lophatsz ötleteket a filmgyártásból is: létrehozhatsz akár egy komplett filmgyárat! A nagy telket lerakva felépíthetsz díszleteket, azaz olyan helyiségeket, melyeknek csak három oldala van, a negyedik hiányzik. Így egy jól bevilágított teret kapsz, a képbe belógó mennyezeti lámpák sem kellenek. Ezek, a karrierjutalmak és pár jól elkészített „statiszta" segítségével például bemutathatod simed munkanapját, a tudósnak labort, a politikusnak előadótermet berendezve, vagy egy kis osztályteremmel a gyerek egy iskolai napját is megmutathatod, esetleg az örökbefogadást állíthatod úgy be, hogy simjeid maguk mentek a központba, vagy az elszökött, de elkapott tinit „ültetheted le" az őrszobán. A neten egyébként rengeteg tematikus csomag van, mely mindezeket segíti, úgyhogy valóban csak a kreativitás és a fantázia szab határt mindennek.

Aki kíváncsi, mit lehet kihozni mindebből, annak egyetlen címet ajánlok: http://www1.bbiq.jp/sincerity/index.htm. Ez egy japán leány, Kasahara Yuki oldala, aki elképesztő dolgokat művel. Bach Máté-passiójának „koncertfelvétele" egy hihetetlenül kreatív alkotás, de van itt Hitman, Metal Gear Solid, sőt Star Wars feldolgozás is. Érdemes egyébként ezen az oldalon a „Houses" pont alá is bekukkantani, olyan épületeket lehet letölteni és bejárni, amelyeknél azért el-el tátottam a számat magam is.

Megjegyzés: *a hivatalos weboldal „Cool Stuff" szekciójából letölthető a háromféle mérethez egy-egy rövid .avi fájl, melyet a film végéhez lehet fűzni, és a „Made With The Sims 2" animációt tartalmazza, illetve a film elejéhez a játékokból is ismert "The Way It's Meant To Be Played" nVidia logó is. Ugyancsak ezen az oldalon van egy halom hangeffekt és zene, mellyel tovább lehet turbózni a művet.*

II. THE SIMS 2: EGYETEM [UNIVERSITY]

Ebben a részben a TS2 első kiegészítő csomagjával foglalkozunk, kifejezetten az újdonságokra koncentrálva, tehát mindenképp ajánlott elolvasni az alapcsomagról szóló első részt is, hiszen az alapelvek, a mechanizmus és minden egyéb leírása ott szerepel.

II.1. A csomag újdonságai

A csomag teljes egészében a felsőoktatás körül forog, pontosabban ennek amerikai – ha máshonnan nem, a tinifilmekből jól ismert – megfelelőjével: a hatalmas egyetemvárossal, a kampusszal, a fiatalok ottani életével, legyen szó tanulásról vagy szórakozásról, közös zenélésről vagy épp együttes kutatásokról, bulikról, titkos társaságokról és a „lamda-kappa-omega" közösségekről.

Mindennek érdekében a fejlesztők beiktattak egy új korosztályt, a „fiatal felnőtteket" (Young Adult), kialakították a háztartás (lakóközösség) fogalomkörét, megalkottak egy ösztöndíjrendszert, előkészítettek négy új munkalehetőséget a diplomásoknak, az ezekhez tartozó, eléggé sajátos karrierjutalmakkal. A gondtalan nyugdíjas évekre tekintettel bevezetésre kerülnek az aspirációs életcélok, a mindennapi életet pedig a befolyásrendszerrel tették könnyebbé, mellyel a házban vendégeskedő sim is pillanatok alatt körbenyalja a lakást, vagy elkészíti a házigazda leckéjét. Mindehhez teljesen új szociális interakciók, rengeteg jópofa tárgy, új TV-csatorna, kaják, NPC és más egyebek társulnak, valóban zavarba ejtően bőséges a kínálat.

Aki bátran vállalkozik az egyáltalán nem könnyű egyetemi évekre, nemcsak úgy 27 nappal tolhatja ki simje életét, de hozzájuthat +2 „vágyrekeszhez" és egy további zárolási lehetőséghez, sőt, karaktere aspirációját is megváltoztathatja, ha akarja. Persze veszélyeket is rejt a dolog: a kicsapott diák egy további „félelemrekeszel" gyarapszik, ami további életét fogja kísérteni.

Álljon itt még néhány nóvum, összefoglaló jelleggel:

- A különféle, karrierekhez kapcsolódó munkaruházatok bekerülnek a családi szekrénybe.
- Új kaják: a mikrosütőben „Japán leves" (Cup O' Ramen) készíthető, és a pizza mellett immár kínai kaját is lehet rendelni (vigyázat, durván hizlal!).
- Ha két vagy több számítógép van a lakásban, LAN-partit lehet összehozni, ami igen jó hatású a mókamérőre.
- Remek újdonság, hogy automatából vásárolhatsz mobiltelefont, MP3 lejátszót és kézi játékgépet. Végre nem kell elszenvednod egy telefonhoz, minden hívást ott intézhetsz, ahol vagy. A két utóbbi +5, illetve +6 ponttal növeli a mókát, és ez is finom, hiszen szintén bárhol előkaphatod, ami főleg az egyetemistáknál lesz nagy jelentőségű.
- Van egy új tévécsatorna, ebben éjjel-nappal sport megy, és ehhez kapcsolódóan lehet sportpartit rendezni, ahol összeránthatod a haverokat, és pizzát zabálva lehet anyázni a botlábú focistákat.
- Van 17 új interakció, jó pár új NPC, csomó tárgy, és két stílus, téma: a laza (Groovy) és a középkori (Medieval), ezekhez számos objektum és építkezési cucc társul, mindkettőt összefoglalóan megtalálod a kollekciók között (ha érdekelnek a csomagban található újdonságok, találsz itt egy Egyetem ikont is).

A fentiekről természetesen mind szó lesz ebben a részben részletesen. Induljunk el a kályhától, azaz a telepítéstől, mert itt is vannak tudnivalók.

II.2. Pár szó a telepítésről

Mielőtt nekiállnál a csomag telepítésének, ajánlom, hogy archiváld az alapjáték felhasználói fájljait! Az Egyetem csomag más mentési struktúrát alkalmaz, mint az alapjáték, ezért – bármily meglepő is – **az eltávolításakor törli a teljes felhasználói könyvtárat,** így ha leszeded, mindened oda fog veszni, ha nem pakoltad el valahová azokat. A legjobb, ha az egészet, azaz a Dokumentumok\EA Games\The Sims 2 mappát elmented valahová. Ha gépedet többen használják, más-más bejelentkezési néven, ezt mindenki végezze el a saját mappáján belül!

A játék futtatásához szükség van egy felinstallált alapcsomagra, ám a játék nem ennek mappájába települ, hanem külön könyvtárba; ha Te választod ki a telepítés útvonalat, erre nagyon figyelj, tehát ne a „The Sims 2" könyvtárt add meg, hanem egy újat hozz létre!

II.3. Az első indítás

Ha sikeresen felkúszott a közel 1 gigabájt a merevlemezre, és elindítod a játékot, a nyitóképernyőt leszámítva maga a főmenü ugyanaz lesz. Ha bármelyik szomszédságot kiválasztod, a betöltése után jön a nóvum: egy üzenetablakban kérdést találsz: szeretnél-e kiválasztani egy egyetemvárost, vagy a magyar fordításban: „főiskolai szomszédságot" városodhoz. Az „igen" gombra bökve megjelenik a választómenü, a három előre definiált településsel, illetve az alsó ikonra kattintva saját szomszédságot hozhatsz létre (erről később). Bármelyiket is választod ki, betöltődik az adott szomszédság. Nos, most megpróbálom valami struktúrába rendezni az információkat. Tehát.

- A „főiskolai szomszédság" önálló városnak tekinthető abból a szempontból, hogy nem osztozik a hozzá kapcsolódó település tárolóival (családok, épületek). Ám különleges abból a szempontból, hogy csak fiatal felnőtt korosztályt hozhatsz létre, és az itt élőknek kötelező tanulmányokat végezni, mert ha nem, kirúgják őket – azaz lakóövezetként ebben az értelemben nem funkcionálnak.
- Az F1-gyel elérhető, már ismerős tároló a „Diákok" (Students) nevet viseli, és itt csupa ifjú felnőttet találsz, akiket beköltöztethetsz vagy egy kollégiumba, vagy egy lakott magánházba, vagy egy kibérelhető házba, ha a kis közösségnek van erre elegendő pénze. Mindezekről később részletesen is szólok.
- Ugyancsak a szokott módon bármelyik lakott házba beléphetsz, és átveheted az itt élők felett az irányítást, itt is vannak kisebb sztorik, bár nem annyira kihegyezettek, mint az alapjátékban.
- Az is egyedi, hogy itt csak diákokat hozhatsz létre, azaz a CAS-ban kizárólag a fiatal felnőtt korosztály választható, a srácok lakótársak vagy testvérek lehetnek, és persze a genetika sem működik itt. Ez a kapcsolatrendszer nem is mehet tovább, vagyis emeljük ki: *egyetemista a kollégiumban nem házasodhat, nem nemzhet vagy fogadhat örökbe gyermeket. A legmagasabb kapocs, ami születhet, az eljegyzés.* Az így megalkotott sim 500$-ral rendelkezik indulótőkeként, és ha majd elvégzi az egyetemet, visszakerül ama lakóövezet tárolójába, melyhez ez az egyetemváros kapcsolódik. Fontos megjegyezni, hogy ez a direkt megoldás elég nehéz játékot eredményez, hiszen a normál módon, azaz egy „rendes" városban szokásos módon felnevelt srác kellő mennyiségű jártassággal, és adott esetben jelentősebb (az ösztöndíjakból összeszedett) készpénzzel érkezik az egyetemre (ezekről később), így nagy előnyben van egy itt frissen megalkotott, gyakorlatilag nulláról induló simmel szemben.
- Egy városhoz több egyetem is rendelhető, erről hamarosan részletesen.
- Egy egyetemet több településhez is kapcsolhatsz, ám ezek külön „dimenzióban" léteznek, azaz ha az Állami Egyetem (Sim State) a választott alma mater Szépkellemes és Odaát számára is, a két városból odaküldött diákok nem találkoznak, azaz az adott oktatási központ másolata jön létre minden egyes szomszédsághoz
- A várost ugyanúgy átépítheted, mint bármely más szomszédságot. Itt azonban vannak speciális épületek is, ezekről később, külön fejezetben fogok írni.

Arra figyelj, hogy a „Le Tour Akadémia" nem tartalmaz görögbetűs házakat (persze simed majd létrehozhat ilyet), tehát első nekifutásra célszerűbb a másik kettőt választani, később majd megtárgyaljuk, hogyan lehet ezen a problémán könnyen segíteni.

A kezelőfelületen a kezelőtárcsa mellett integet egy „Egyetem" ikon (babérkoszúban föveg), ezt megnyomva az egyetemi szomszédsághoz kapcsolt városban élő, megfelelő korosztályú tinikből vagy fiatal felnőttekből összeállíthatsz egy háztartást, akik bekerülnek a fent említett tárolóba. Nagyon fontos: erősen javaslom, hogy az általad játszható karakterek esetében egyelő-

re hagyd ki ezt a lépést, mert sokkal jobb, ha a túloldalról teszed ezt meg, azaz, ahogy később leírom, a városból küldöd az egyetemre az adott fiatalt! (Viszont ez az egyetlen lehetőség arra, hogy a lakóvárosokban élő NPC-ket, azaz nem játszható karaktereket játszhatóvá tedd, ami sok esetben – például, ha valamely simed összehaverkodott némelyikükkel, és ezt a kapcsolatot itt is folytatni akarod – hasznos lehet.)

A bal felső sarokban találsz egy ikonsort. A balszélső nyílra kattintva visszatérhetsz az adott intézményhez csatolt lakóvárosba, a középsővel hozzáadhatsz a szomszédsághoz egy újabb egyetemvárost, vagy ha van már egy másik kapcsolódó is, meglátogathatod azt, a jobbszélsővel pedig a főmenübe térhetsz vissza. Utóbbi két gomb megtalálható a lakóövezetekben is.

Amint megtörtént az összerendelés, a főmenüben az adott szomszédságot kiválasztva már választhatsz: a település életét elindító nyíl felett látható a már ismert Egyetem-ikon, erre kattintva közvetlenül az egyetemvárost indíthatod el, illetve, mint fent, létrehozhatsz, vagy a városhoz kapcsolhatsz egy újat.

A továbbiakban lépésről lépésre fogok haladni, nagyjából követve az I. részben, azaz az alapcsomagnál leírt struktúrát.

II.4. A három alapvető változás

II.4.1. Háztartások létrehozása és összekapcsolása

A karakterkészítés egy olyan változtatáson esett át, melynél nem is értem, miért nem így szerepel az alapcsomagban is. Ott ugye, ha például egy olyan életközösséget akarsz létrehozni, ahol van egy házaspár gyerekkel, plusz egy dadus, ezt csak egyetlen családnak tudod definiálni, azaz például mindenkit Kovácsnak hívtak, ami nem túl életszerű. Most azonban mindez megváltozott – sajnos közvetlenül csak az egyetemvárosi műhelyben (ezt hívják YACAS-nak, ami a „Young Adult Create-A-Sim rövidítése), de egy kis kurfival, plusz egy újdonsággal, a háztartások összekapcsolásával a „rendes" városokban is elérhető. De haladjunk sorban.

Az egyetemvárosi karaktergeneráló képernyő első kérdése, lent középen a háztartás (Household) neve (én szívesebben használom a lakóközösség nevet, de globálisan a magyar fordítás is elfogadható, az „egy háztartásban élők" kontextusban). Ha ezt megadtad, a továbbiakban minden egyes figurának adhatsz kereszt- és családnevet; ez olyan, mint a való életben, ahol például három csaj lakik egy albérletben, közösen fizetve a rezsit, de amúgy önálló életet élve.

A normál szomszédságok esetében sajnos ez a nóvum nem él, tehát itt a régi metódus működik, csak családokat tudsz létrehozni. De! Eme régi helyszíneken is végrehajt az új csomag egy kis fogalommódosítást, azaz háztartásként kezeli őket, és lehetőséget ad egy vagy több háztartás összekapcsolására (Merge). Mit jelent ez? Nos, a fenti példánál maradva létrehozhatod a Gazdag családot, ebben Gazdag Dezsőt, Gazdagné Gizellát, és a kicsi Gazdag Mercédeszt, majd bepakolhatod valami házba. Ezután megalkotod Manci nénit, a dadát, család életcéllal, házimunkákra felkészítve, majd belenyomod Gazdagék palotájába. A szimuláció meg fogja kérdezni, hogy valóban összekapcsolod-e a Gazdag háztartást Manci háztartással, ha az igenre böksz, a néne bekopog a házba, és innentől kezdve kvázi egy családként kezelheted őket, de persze a hölgy autonóm személy, Gazdagék lakótársa. Ez kiválóan alkalmas arra, hogy ha simed jó anyagi körülmények közé került, a cseléd bérlése helyett beköltöztess hozzá egy bentlakó személyzetet, vagy ha úgy érzed, hogy eddigi agglegény komád készen áll a családalapításra, egy megfelelő hölgyet benyomj a kéjlakba, és összehozd őket, megspórolva a normál módon vétellenszerűen bekövetkező találkozásig elfecsérelt időt. Ezzel megkerülheted az örökbefogadási hercehurcát is, azaz létrehozhatsz egy olyan gyermeket, akinek jellemét te alakítottad ki; persze itt sem lehet áthágni azt a szabályt, hogy csak olyan családot alkothatsz meg, melyben van legalább egy felnőtt, de az összekapcsolás után őt másik házba költöztetheted, majd vissza a tárolóba, innen kitörölheted, nyoma sem marad. Igen, kissé nyakatekert a dolog, de már ennek is örülnünk kell. Persze a variációk száma végtelen. Például létrehozhatsz egy amolyan „inkubátorházat", ahol van egy-két vendégszoba, ide betolhatsz egy simet, akire a ház asszonya főz és takarít utána, így neki csak a jártasságfejlesztéssel, a karrierje elindításával kell foglalkozni, plusz a család által meghívott vendégekkel ő is megismerkedik, így ez a probléma is megoldható. Aztán ha anyagilag megerősödött, ki lehet költöztetni, saját házba, és élheti önálló életét, egy stabil kapcsolatrendszerrel.

Természetesen amúgy ez a megoldás is az egyetemvárosi élet megkönnyítésére jött létre, azaz egy albérletbe így tolhatod be emberkédet, ha nem akarod koleszba költöztetni, de a srácnak nincs pénze egyedül házat bérelni (a később sorra kerülő görögbetűs házak ez alól kivételek, oda nem lehet így bekerülni).

> **Megjegyzés:** Nagyon finom, nagyon halvány csalásra, vagy inkább svindlire is lehetőséget ad a motor e változása! Ugye annyit tudunk már, hogy amikor létrehozol egy családot az, függetlenül a létszámtól, 20 ezer simoleonnal kezdi az életet, ebből kell házat venni és elindulni. No de! Vegyünk egy kétfős brigádot. Létrehozod az egyik felet, nevezzük Ádámnak, betolod a sim-tárolóba, majd megalkotod a másik felet is, például Évát. Fogod Ádámot, beköltözteted a házba, aztán azon melegében ki is lépsz a szomszédságba, irány a tároló, felkapod Évát, és betolod Ádám mellé. Mivel új beköltöző viszi magával a 20 ezret, így máris 40 ezer a család vagyona (konkrétan persze kevesebb, hiszen Ádám pénzéből levonásra került a ház vagy a telek ára). Ezután megvárod az újságkihordót (vagy veszel számítógépet), keresel Évának saját helyet (Find Own Place), és amint elrobogott a taxija, mentéssel visszalépsz a szomszédságba. Igen, bizony: Évike ott csücsül a szekrényben, újra 20 ezer simoleonnal. Lehet örülni jól, és újra beköltöztetni. Persze tudom, munkásabb dolog ez, mint beírni a „motherlode" kódot, de mégsem olyan durva dolog – nem csaltunk, csak kihasználtuk a szimuláció egy sajátosságát...

II.4.2. Az aspiráció teteje: az életcél

A következő nagy újdonság az aspirációs rendszerben rejlik. Eleddig ugye egy sim aspirációja csak vágyait és félelmeit határozta meg, és tulajdonképpen egyfajta útjelző volt az élethez, leginkább karrierjét segítette a platinaállapottal, vagy a mindennapokat a különféle, az aspirációs pontokból vásárolható jutalomtárgyakkal. Most azonban, amint megszabod embered ezen alapértékét, a játék vétellenszerűen hozzárendel egy elég kemény életcélt, melyet szimulációs módban az aspirációs mérce fölé mozgatva a kurzort olvashatsz le. Ha ezt teljesíted, 25 ezer aspirációs- és 10 ezer befolyáspontot kapsz (utóbbiról mindjárt), és ami a legfontosabb: örökös, életre szóló platinahangulatot, ami, talán nem kell mondani, hatalmas plusz!

Fontos megjegyezni, hogy az első indításkor a játék minden egyes simnek, aki „él" és mozog, kioszt egy-egy életcélt, aspirációjának megfelelően, Mortimer Goth bácsitól kezdve (ha még él) a saját városod lakosaiig. Izgalmas dolog ez, elvágtatni egy-egy figurához, és megnézni, mit szánt neki a sors; lesznek meglepetések, például az én nyugdíjas őrült tudósomnak a bűnözői karrier kiteljesítését tűzte ki célul „az ég". Az életcél megváltoztatására van pár megoldás:

- Ha frissen készített simed van, egy kis svindli segíthet. Tehát: készítsd el a simedet, költöztesd be valami egyszerű, üres hajlékba, aztán nézd meg, mit szánt neki a szimuláció. Ha nem tetszik, lépj vissza a szomszédságba (mentés nélkül is lehet), majd az egész házat mozgasd át a tárolóba (azaz „Házak" tároló megnyit, második ikonnal rábökés a házra, „Igen / Yes", és máris bent van a „Foglalt" rekeszben a viskó, simmel együtt). Ezután ugyanez visszafelé, azaz válaszd ki az épületet, és helyezd vissza oda, ahol volt, vagy máshová, mindegy. Ezután lépj be és örülj, simed életcélja megváltozott! Ezt mindaddig eljátszhatod, amíg elő nem bukkan valami, ami neked megfelelő. Sajnos ezt a metódust ellenjavallt egy régi családdal eljátszani, ugyanis ez elköltözésnek számít, és a famíliia elveszti teljes, a szomszédsághoz fűződő kapcsolatrendszerét. Ha ezt nem bánod, akkor csak rajta, de mondom, a

frissen kreált figuráknál biztos és jó módszer (hiszen nekik még nincsenek ilyen nexusaik, náluk ez nem számít).

- Ha birtokodban van az Éjszakák csomag is, ezt feltelepítve az ottani jutalomtárggyal bármikor megváltoztathatod simed aspirációját, és ezzel együtt életcélját. Ha mondjuk simed Tudós, és nem tetszik a kapott életcél, a gömböt használva átváltod bármi másra, majd vissza a Tudásra, és ekkor a szimuláció új célt sorsol ki.

Lássuk az öt aspirációhoz kapcsolódó életcélokat!

Vagyon [Fortune]

- *X $ keresése [Earn X $]*: A megadott összeget (százezres nagyságrend) kell megkeresnie simednek, szerencsére ezt a szimuláció a teljes élethosszra érti. Amúgy is kihívás ez, mert ennek külön számlálója nincs, tehát nem fogod tudni, hol jársz...
- *Karrierálom: Kórházigazgató [Become „Hospital Chief Of Staff"]*: El kell érned a „Gyógyászat" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Élő legenda [Become „Hall Of Famer"]*: El kell érned a „Sportoló" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Mágnás [Become „Tycoon"]*: el kell érned az „Üzletember" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Bűnöző lángelme [Become „Criminal Mastermind"]*: El kell érned a „Bűnöző" karrier csúcsát.

Tudás [Knowledge]

- *X jártasságban eljutni a tökéletességig [Max X Skills]*: A megadott számú jártasságban el kell jutnod a 10. szintre. Hogy melyekben, az szabadon választott, a mennyiség a lényeg.
- *X gyermeket vigyenek el a földönkívüliek [Have X Children Abducted by Aliens]*: Ez se rossz; nem elég az okosodás, még adott számú gyereket is kell nemzened, és őket ráállítani a drága teleszkópra kifulladásig. Szerintem a többivel összehasonlítva ez kifejezetten aljas feladat.
- *Karrierálom: Kórházigazgató [Become „Hospital Chief Of Staff"]*: El kell érned a „Gyógyászat" karrier csúcsát.
- ~~*Karrierálom: Vallási vezető [Become „Cult Leader"]*: El kell érned a „Paranormális" karrier csúcsát.~~
- ~~*Karrierálom: Ökológiai guru [Become „Ecological Guru"]*: El kell érned a „Természettudós" karrier csúcsát.~~
- *Karrierálom: Őrült tudós [Become „Mad Scientist"]*: El kell érned a „Természettudomány" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Bűnöző lángelme [Become „Criminal Mastermind"]*: El kell érned a „Bűnöző" karrier csúcsát.

Család [Family]

- *X gyermek szerezzen diplomát [Graduate X Children from College]*: Egyértelmű a feladat, első körben nemzeni kell adott számú gyereket, aztán irány a fősuli.
- *X unoka [Have X Grandchildren]*: ez is értelemszerű, adott számú unokának kell születnie.
- *Megházasítani X gyermeket [Marry Off X Children]*: adott számú gyermeknek házasságot kell kötnie (az azonos neműek együttélése, azaz a „Join" is számít persze).
- *Megérni az Aranylakodalmát [Reach Golden Anniversary]*: Erről az első részben esett szó; simednek meg kell házasodnia felnőttként, és párjával megérni a tisztes öregkort, majd csapni egy aranylakodalmat. Bár nem teszteltem, állítólag ezen életcél akkor is beteljesül, ha a pár 50 napot lehúz együtt (a felnőtt- és időskor egyben), de ez elég necces, hiszen alapban előbbi 29 napig tart, utóbbi 10, plusz az aspiráció, és ha platinában váltasz, akkor is a halál előtti napokban teljesül a dolog, tehát felnőttként mindkét simnek nyelnie kell az életelixírt. Én azt mondom tehát, az első megoldás a tuti.
- *Karrierálom: Szim kapitány [Become „Captain Hero"]*: El kell érned a „Rendvédelem" karrier csúcsát.

Románc [Romance]

- *Etyepetye X különböző simmel [Woohoo with X different sims]*: A megadott számú simmel kell etyepetyéznet; ez bárhol lehet (ágyban, kádban, fülkében), a lényeg, hogy nem egy adott simmel például harmincszor, hanem harminc simmel egyszer (vagy többször)...
- *Egyszerre X szerető [Have X simultaneous lovers]*: A megadott számú simhez szerelmes viszony kell, hogy fűzzön (ez ugye a piros szíves kapcsolat, azaz a hosszú távú, általános pontban 70, vagy ez feletti érték).
- *Karrierálom: Professzionális Partyarc [Become „Professional Party Guest"]*: El kell érned a „Munkakerülő" karrier csúcsát.
- ~~*Karrierálom: Víziónárius [Become „Visionary"]*: El kell érned a „Művész" karrier csúcsát.~~
- *Karrierálom: Élő legenda [Become „Hall Of Famer"]*: El kell érned a „Sportoló" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Híres szakács [Become „Celebrity Chef"]*: El kell érned a „Gasztronómia" karrier csúcsát.

Hírnév [Popularity]

- *Egyszerre X legjobb barát [Have X simultaneous best friends]*: Egy időben a megadott számú legjobb baráttal kell rendelkezned (azaz ugye az általános, hosszú távú kapcsolati pontokban 50 felett); a szám változó, nekem az egyik simemnél 20 komát kellett összekaparnom.
- ~~*Karrierálom: Vallási vezető [Become „Cult Leader"]*: El kell érned a „Paranormális" karrier csúcsát.~~
- ~~*Karrierálom: Világsztár [Become „Icon"]*: El kell érned a „Show Business" karrier csúcsát.~~
- *Karrierálom: Tábornok [Become „General"]*: El kell érned a „Hadsereg" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Élő legenda [Become „Hall Of Famer"]*: El kell érned a „Sportoló" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Polgármester [Become „Mayor"]*: el kell érned a „Politika" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Híres szakács [Become „Celebrity Chef"]*: El kell érned a „Gasztronómia" karrier csúcsát.
- *Karrierálom: Szim kapitány [Become „Captain Hero"]*: El kell érned a „Rendvédelem" karrier csúcsát.

Megjegyzés: *Meg kell magyaráznom az áthúzott életcélokat. Eredetileg ezek szerepeltek a csomagban, sőt most is benne vannak, viszont a fejlesztők zárolták ezeket, ugyanis eme célok olyan karrierek végállomásai, melyek csak a diplomások számára elérhetőek, és a programozók nem tudták megoldani azt, hogy ne jelenjenek meg az egyetemet nem végzettek számára is, márpedig ebben az esetben ugye beteljesíthetetlenek. Azért nem töröltem ki végleg ezeket, mert nem zárom ki, hogy egyszer megoldódik a probléma, és visszakerülnek a pakliba – egyelőre minden saját és nem saját tapasztalat is azt mutatja, hogy valóban nem bukkannak elő.*

Mint látható, az életcélok nagy részének valóra váltása felnőttkorban indítható; kettő van, melyhez tiniként is hozzákezdhetsz, az adott számú barát megszerzése, és a jártasságok csúcsra járatása, no meg persze már itt elkezdheted a karrierálmok megalapozását. Ha sikerül kiteljesítened valamelyiket, a szimuláció egy új életcélt rendel ki simednek, és így tovább, „míg a halál el nem választ".

II.4.3. A befolyásrendszer

Egy igen izgalmas újdonság, kijelzője az aspiráció-mérő mellé került. A vágyak és félelmek között jó pár (ezek vastagon, kékkel be vannak keretezve) a szokásos aspirációs pontok mellett bizonyos mértékű befolyáspontot is hordoz, ha teljesíted, a pont hozzáadódik a befolyás összpontszámához (vagy épp levonódik belőle, akárcsak az életcél esetében). Mindennek lényege, hogy más simeket bizonyos számú pont árán rá tudsz venni adott feladatokra. Ehhez kapcsolódóan az interakciók között is megjelent a „Rávenni..." [Influence To...] – ha ezt kiválasztod, máris láthatod a menüben, melyik mókát hány pontért hajt végre az illető. Álljon itt egy kis táblázat:

Interakció (Rávenni... / Influence To...)	Pontköltség
hogy dicsérjen meg valakit [Appreciate...]	500
hogy szórakoztasson valakit [Entertain...]	500
hogy beszélgessen valakivel [Talk To...]	500
hogy flörtöljön valakivel [Flirt...]	1000
hogy játsszon valakivel [Play with...]	1000
a tűzoltókészülékes tréfára [Pull Prank with Sprinklers]	1000
a szappant-a-szökőkútba tréfára [Put Soap in Fountain]	1000
hogy tréfálja meg [Prank...]	1000
hogy verekedjen valakivel [Fight with...]	1500
hogy öleljen meg valakit [Hug...]	1500
a házi feladatom megírására [Do my assignment]	1500
hogy csókoljon meg valakit [Kiss...]	2000
hogy kertészkedjen [Garden]	2000
hogy szereljen [Repair]	2000
hogy takarítson [Clean]	2500
hogy készítsen ételt [Serve Meal]	2500
a félévi dolgozatom megírására [Write my term paper]	2500

Fentieket végigolvasva remek dolgokra bukkanhatsz. Először is lefedi a háztartási munkákat, azaz egy vagy több vendégeddel feltakaríttathatod a lakást, leápolttathatod a kertet, és még kaját is főzethetsz. A másik nagy jóság a tanulókat éri, hiszen megírattathatják a leckét másokkal, és ez akár a tiniknél (főleg, ha dolgoznak a suli mellett), akár az egyetemistáknál nagynagy bónusz. Az interakciók igazi élvezője a bulit tartó Hírneves lesz, aki a fél vendégseregből házigazdát faraghat, amíg ő szórakoztat valakit, egy másik koma másvalakivel beszélgethet, ami nagymértékben növelheti a parti értékét.

Vannak persze aljasabb dolgok is előkészítve, és itt nem a jópofa, de azért ártalmatlan csínyekre gondolok. Már az is gonosz vigyort csalhat valaki arcára, ha egymásnak ugraszt két jó barátot, de például egy komával megcsóktatni egy hölgyet, miközben férjuram is a szobában van, na itt kezdődik a dolog. A csúcs persze az, ha nullás főzőtudománnyal állítsz a tűzhely mellé egy simet, vagy épp nekifekteted, hogy javítsa meg az elromlott tévét, miközben műszaki jártassága szintén egy nagy kövér zérus – utóbbi esetben a sötét oldal lovagja élő fénykardot varázsolhat magának, őszinte örömmel. Vagyis, hogy kis rezümét vonjak a fentiekből: nem árt végiggondolni egy parancs kiadása előtt a lehetséges következményeket.

Befolyásolni bárkit lehet, ismeretlent, barátot egyaránt, persze minél magasabb a kapcsolati érték a két sim között, annál biztosabb az elfogadás – a bázisérték elég laza: minimum -50 pont napi kapcsolati pont. Ha a másik fél magáévá teszi az óhajt, annak pontszáma levonódik simed befolyáspontjaiból. Most egy picit csavarunk!

A **szociális akciókhoz** három személy kell: a befolyásoló (jelöljük ezentúl A-val), a befolyásolt (B), és az „áldozat" (C), aki felé az interakció irányul (azaz nem lehet valakit arra rávenni, hogy „ölelj meg engem"). Normál esetben, ha B és C csak most találkoztak, B nem csókolhatja meg C-t, hiszen nincsenek meg az interakció feltételei, és nem is jelenik meg a kapcsolati menüjében ez a pont. Ám a befolyásolás akció kezdeményezésekor ez a feltételrendszer felfüggesztésre kerül; tehát B, ahogy fent leírtam, csak az A-hoz fűződő kapcsolati értéke alapján dönti el, hogy elfogadja-e a ráhatást, vagy sem. Ha igen, minden esetben meg fogja próbálni kivitelezni azt. Ebben a pillanatban viszont életbe lépnek a normál szabályok, tehát a siker B és C kapcsolatán múlik, és e példában C tutira vissza fogja utasítani a csókot. Ez esetben így az erre elköltött 1500 pont tulajdonképpen pocsékolás, hacsak nem az a célod, hogy összeugraszd a két simet. Nagyon fontos: e csomagban csak *kategóriák* vannak; ha sikeresen rávetted B-t, hogy ölelje meg C-t, B véletlenszerűen választja ki, hogy mely típusú akciót indítja el. Azaz lehet, hogy barátilag, lehet, hogy romantikusan próbál meg közeledni C felé, tehát itt is van rizikó, hisz előfordulhat, hogy kettejük kapcsolata az előbbire jó, utóbbira viszont nem, így elsülhet pozitívan, de negatívan is az egész móka.

A **nem szociális akcióknál** más faktort kell figyelembe venned: B hangulatát és szükségleteit. Itt ugyanaz játszik be, mint normál esetben bármely simnél: ha a hangulat nulla alá esik, vagy az Éhség, Ürítés, Komfort, Energia szükséglet túlságosan lecsökken, a figura abbahagyja az adott tevékenységet. Épp ezért ilyen esetben körültekintően válaszd ki a befolyásolandó komát; mivel ugye itt NPC-ről van szó (nincs sok értelme egy általad irányítható simet valamire rávenni), ugyanaz a tanács, mint vendéglátáskor: figyeld meg őt. A stresszhelyzetre utaló gondolatbuborék ugye közvetlen jel, hogy őt hagyd békén, de például egy karakter, aki evett, szórakozott, és épp most lép ki a vécéből, már alkalmas lehet arra, hogy rendbe vágja a lakást vagy a kertet, illetve megírja a leckét, jobban, mint a megérkezése óta a hifinél táncoló szomszéd. Arra is figyelj, hogy a tevékenységre is a normál szabályok érvényesek: a házi feladat megoldása leszívja a szórakozást, a takarítást a trehányak nem fogják szeretni (megfigyelés itt is, elég csak megnézni, hogyan eszik a koma).

Az, hogy mi jelenik meg simed befolyás-menüjében, és hogyan, két pilléren nyugszik:

- Az „elérhetőség: Ha a házban nincs elromlott cucc, a „Repair" nem fog felbukkanni, ha csak hősöd és egy másik sim tartózkodik a hajlékban, nem lesz elérhető semmilyen szociális akció, míg be nem toppan egy harmadik fél.
- A ponthatár: Ha simed befolyáspontjainak száma 2000, a három 2500 pontos akció megjelenik ugyan (ha a fenti feltétel rendben van), de ki lesz szürkítve, azaz nem fogod tudni kiválasztani.

A befolyásmérce mérete, kapacitása dinamikusan változik, mégpedig teljesen logikus módon a barátok számának megfelelően, hiszen az életben is, minél több haverja van valakinek, annál nagyobb a presztízse, „annál meszszebbre nyúlnak ki a csápjai". Erről is álljon itt egy kis táblázat, amit szintén beraktam a Mellékletbe ([Egyetem] *Befolyásszintek*), későbbi referencia végett.

Szint	Magyar megnevezés	Angol megnevezés	Szükséges barátok száma	Befolyáspont kapacitás
1	Kisstílű észosztó	Puny Pleader	0	0-2000
2	Mezei hízelkedő	Common Cajoler	1	2001-4000
3	Nyájas irányító	Suave String-Puller	3	4001-6000
4	Kemény vezéregyéniség	Powerful Persuader	6	6001-8000
5	Mester manipulátor	Master Manipulator	12	8001-10000

Amint látható, öt fokozata van a skálának. Mint említettem, ez dinamikus, azaz ha a 4. szinten állsz, épp 6 baráttal, és mondjuk 7500 ponttal, és az egyik cimborát elveszíted, a mérce azonnal zsugorodik, plusz elveszítesz 1500 pontot, hiszen a 3. fokozat kapacitása csak 6000 pont. Sajnos itt az sem segít, ha gyorsan ismét összehaverkodsz az illetővel, a szimuláció nem őrzi meg a korábbi állapotot, így az az 1500 örökre elveszett. Ez természetesen egy újabb réteg, ami a kapcsolatrendszerre rakódik, tehát mostantól ezért is kell odafigyelni a barátokra, és ápolni velük a nexust.

Nagyon fontos: egyes kampusszlakó simeknél megjelenhet egy különleges vágy: „Az egyetem nagymenőjévé válni" [Be Big on Campus], jelentős pontértékkel. Nos, ennek kivitelezése ide kapcsolódik: el kell érni az 5 szintet a befolyásrendszerben, azaz 12 barátot kell begyűjteni (természetesen még az egyetemi évek alatt).

II.5. Az új generáció

A játék legnagyobb változása az új generáció megjelenése – azonban ez egy úgynevezett „rejtett" korosztály. Ha egy gyerekből tini válik, választhatsz: éli a tinédzserek világát, míg felnő (nem lehet mindenkiből diplomás), vagy elmegy egyetemre. Utóbbi esetben a következő történik: azonnali hatállyal lezárul a kamaszkorszak, és megkezdődik a fiatal felnőtt kor, mely egy teljesen más dimenzió (lásd lejjebb). Az egyetemet megjárt simek (függetlenül attól, hogy lediplomáztak-e, vagy sem) életútjában megjelenik a +1 ikon, tehát ha ránézel egy karakterre, és ott öt ikon van, az illető nem járt felsőfokú intézményben, ha pedig hat, igen. Akit kidobtak vagy kilépett, ez az ikon át lesz húzva, aki diplomát is kapott, egy csillaggal lesz jelölve. Amikor ez a figura visszatér a „normál" életbe, gyakorlatilag ott folytatja, ahol egy felnőtt, egyetemre nem járt tini, tehát pályakezdő felnőttként.

Nagyon fontos: ez a korosztály csak és kizárólag az egyetemvárosban létezik! Abban a pillanatban, hogy akár magától távozik az intézményből, akár kirúgják, felnőtté válik. Tehát a lakószomszédságokban nem fogsz találni egyetlen fiatal felnőttet sem, ott nem is hozhatsz létre ilyeneket.

Mindenkit bíztatok arra, hogy próbálkozzon meg a sulival, ugyanis, mint a bevezetőben írtam, ha végignyomod, kapsz plusz két vágyrekeszt és egy plusz lezárási lehetőséget, ami szerintem a legnagyobb adomány, hiszen így rengeteg aspirációs ponthoz jutsz, amiből vásárolhatsz sok-sok jutalomtárgyat, az életelixírrel visszalophatod az egyetemen „elfecsérelt" időt, plusz simed fő életcéljának beteljesítését is segítheted. Mindennek tetejébe ott a négy új, nagyon durván fizető karrier, egészen egyedi szakmai ajándéktárgyakkal. Vágjunk bele hát a felsőfokú tanulmányokba!

II.5.1. Felkészülés az egyetemi évekre

Mielőtt belevágunk az egyetemi lét taglalásába, mindenképp kell egy kis kitérőt tennünk, azaz megnézni, hogyan is jut el egy ifjú sim az alma mater falai közé, ha nem ott helyben gyártjuk le a szabóműhelyben – azaz picit térjünk vissza a „lakóvárosba".

Aki egyből e résszel kezdett, azt meg kell kérnem az „évismétlésre", azaz a visszalapozásra, elsősorban a családi életről szóló fejezethez (I.8.). Ugye ott tárgyaltuk meg, hogy el kell kezdened a pici megfelelő irányba terelését, azaz amint a totyogó korban kiderül, hogy a srác milyen jellemű, ki kell választani hozzá a későbbi aspirációt és karriercélt. Sajnos az életcél beleköpött a levesünkbe picit, hiszen lehet, hogy egy üzletasszonynak kinézett sim, amint kamaszkorba kiválasztod neki a Vagyon útirányt, a Kórházigazgató karrierálmot kapja meg a szimulációtól. Ez főleg azért gáz, mert más-más jártasságok kellenek a két szakmához (esetünkben a logika közös, de máshol még ennyi átfedés sem lesz), és ha már elkezdted mondjuk kreativitásra trenírozni a kölyköt, ezen a pályán annak nem sok hasznát veszi. Azok, akik inkább maguk „gyártanak" a CAS-ban totyogót, könnyebb dolguk van, mert vagy elfogadják a beköltözéskor a program által felkínált lehetőséget, vagy a korábban leírt metódussal (ház összecsomagolása, majd újból lerakása) az egész famíliának új célokat sorsolhatnak ki. Aki pedig az új, diplomás állásokra hajt, főleg meg lesz lőve, hiszen, ahogy ezt szintén már említettem, a programozók kihagyták az új pályákat a csúcsálmok közül. És hogy fokozzuk a gondot: mi van akkor, ha, mint az első részben, az aspiráció kitárgyalásánál írtam, egy Románcra vagy Vagyonra jelölt figuránál kezdetben más célt jelölsz ki, és csak az egyetemen, menet közben változtatod meg az útirányt? Lutri. Épp ezért csak annyit tudok mondani: maradj az általam leírtaknál, azaz járd a korábban kitűzött utat, ha szerencsés van, és simed a neki szánt célt kapja meg, örülj, ha nem, ez van. Persze van még egy megoldás: miután betetőzted a születésnél elhatározott karriert, megpróbálsz átváltani egy másikra. Megfelelő mennyiségű életelixírrel végül is megoldható a dolog, elvégre diplomásként nagyon magas szinten nyitod a pályát, pár nap alatt a csúcsra lehet kerülni, és jöhet a másik út. Ez elég munkás dolog, kihívás, de van, aki ezt szereti, és hidd el (kipróbáltam), tényleg büszke leszel majd magadra, ha sikerül egy csajból előbb például hollywoodi sztárt faragni, majd berukkolsz a seregbe, és az idősödő dívát kemény tábornokká kalapálod... (A Mellékletben található egy *„Karrierek és aspiráció"* táblázat, ebben megadtam, mely életúthoz melyik szakmákat rendelték a fejlesztők, további finomítás végett, azaz az adott aspirációt kiválasztva eme karrierek beteljesítését rendelheti el a szimuláció.)

Nos tehát, haladjunk a szent ösvényen, a gyerek az lesz, amit mi akarunk belőle. Jön még egy kis csavar, ehhez előre kell vennünk az egyetemből egy elméleti részt. A suliban általános karra kerül majd simed, itt kell szakosodnod, azaz kiválasztani egy megfelelő szakirányt – minderről a gyakorlati részben szólok majd részletesebben. Ami most minket érdekel, a következő. Tizenegy szak van, mindegyik egy bizonyos karrierhez megfelelő, és 4-4 képességre koncentrál, mindezt megtalálod a Melléklet *„[Egyetem] Szakirányok"* táblázatában. Igen ám, de a szakok és szakmák összevetésénél kiderülnek huncutságok. Aki híres séfet akar faragni hőséből, választhatja a művészet és filozófia szakot is. Csakhogy e szakma műveléséhez a karrier során logikára, kreativitásra és persze szakácstudományra lesz szükséged, és ha megnézed a táblázatot, a művészet szakon nincs logika, helyette az itt felesleges mechanikát oktatják, így ez esetben csak a filozófia a nyerő, ott van mindhárom, plusz karizmával, ami azért a kapcsolatépítés során szintén nem fog rosszul kijönni. E kiértékelést végigvezettem minden szakmán, alább ezen elemzés végeredményét közlöm, kiegészítve azzal, hogy totyogó kortól kezdve milyen jártasságok fejlesztését érdemes elindítani. Csak a négy fontos ágat emelem ki, amelyre 1-1 pont kell, az nem vészes, persze vedd figyelembe – az nem árt, ha a gyorsan tanuló gyerek mind a 10 jártasságból beszerzi az első fokot, így máris megoldottuk ezt a kérdést.

- **Bűnöző [Criminal]:** Kizárólag az Irodalom [Literature] jöhet szóba – a másik választható a matek, oda viszont nem kell Erőnlét (hogy az írójelölteknek miért, elpasszolom), márpedig a bűn útjára készülőnek igen. Itt is a karizma a feketebárány, erről lásd a fentieket. Totyogóként a kreativitás legyen az első csapás, aztán gyerekként már jöhet a gyúrás-úszás, amikor lemegy a komfort, jöhet a pamlagon ücsörgés, egy műszaki könyvvel a kézben.

- **Gasztronómia [Culinary]:** Egyértelműen a Filozófia [Philosophy]. Lehetséges még a Művészet is, de ehhez nem kell logikát hallgatni, ami viszont a pályához szükséges. A ráadás mindkét esetben a karizma, ezen majd túl kell lendülni. Ugye ez a „mostoha" szakma, ahová logika és kreativitás is kell, és a komolyabb Oroszlánt javasoltam, azaz a logikára érdemes kicsiként ráhajtani, gyerekként majd picit rá lehet mozdulni a kreativitásra, és persze jó a kamaszkor végére összeszedni 4 főzést is, ami az önellátás végett sem utolsó szempont. Ha van politikus vagy üzletember a családban, az ő jutalomtárgyával a karizmát is meg lehet erősíteni.

- **Gyógyászat [Medicine]:** Kicsit nehezebb a kérdés, hiszen jó a Fizika [Physics] és a Biológia [Biology] is. Előbbiben a ráadás a kreativitás, utóbbiban az erőnlét. Mivel az általam javasolt Szűz 6 pontosan aktív, viszont nagyon komoly (3 pont), inkább a Biológia látszik nyerőnek, és ugye az ücsörgős fejlődések (logika, műszaki, takarítás – ezt ráadásul menet közben is fogod növelni) mellett nem árt némi mozgás (na ja, a nagy kedvvel teniszező és fallabdázó dokik, ugye). Piciként indíts logikával (ügyességi játék), gyerekként jöhet a takarítás, főleg a gyakorlatban, a műszaki pedig olvasással, aztán, ahogy említettem, kondiban tartás végett a sport.

- **Hadsereg [Military]:** Picit kitoltak a katonának készülőkkel a fejlesztők, mert itt csak rossz döntés van... A két választható szak a Történelem [History] és a Politológia [Political Science]. A hadijelöltnek ugye erőnlét, karizma, műszaki ismeretek kellenek. Ebből előbbi szakon csak a karizma és a mechanika, utóbbin a karizma és a fizikumfejlesztés a két hallgatott tananyag, a két (!) ráadás előbbinél a kreativitás és logika, utóbbinál a takarítás és a kreativitás. Mivel az alkotókészséget menetközben képes „le kell nyelni", már csak a maradékban van kérdés, és mivel akár az Ikreket, akár a Skorpiót választod, simed az aktivitás kárára erősen komoly, én a logika mezsgyéjét, azaz a Történelmet ajánlom. (A másik esetben a takarítás rázósabb, főleg az elég

trehány Ikrek esetében.) Amúgy sztoriban sem rossz – a tábornokjelölt, akit elrabolnak az ufók... Totyogóként persze a karizmával lendíts, aztán sport és pihenésül logika, festegetés. A mechanikát, mivel az egyetemre nem kell, picit el lehet lapátolni, 2 pontot érdemes összeszedni, aztán menet közben a vécé pumpálásával kicsit még rátenni (tévéjavítástól persze óvakodj).

- **Munkakerülő [Slacker]:** Ugyebár ez az a karrier, ahol nem a tanulás, hanem a haverszerzés a mérvadó. Az opciók közül az irodalom kiesik a plusz erőnlét miatt, a filozófia pedig azért, mert logikázni akar a mechanika helyett. A jó választás ezért a Művészet [Art], lévén, itt mindhárom, a karrierhez szükséges jártasság – műszaki, kreativitás, karizma – megvan, ehhez a főzés jön hozzá. Poén, hogy gyakorlatilag ha kikupálod simedet a szakirányhoz szükséges szintre, a karizmára kell csak egy pont, és megvan a karrier legmagasabb fokához kellő ismereti anyag, tényleg csak a barátokkal kell törődnöd. Totyogóként mehet a karizma, aztán a kreativitás gyerekkortól és a műszaki, főzés menet közben, meg esetleg a tévéből.

- **Művész [Artist]:** Művészet [Art] – tökéletes fedés! Érdemes kicsiként a kreativitással és/vagy a karizmával kezdeni a fejlődést, aztán gyerekként pár pontot összeszedni a főzésre (leülni a pamlagra, amikor anyu a Nyami csatornát nézi), plusz a műszakira is. Mindenhol az első-második szint még hamar megy, a hátralévő kettőt esetleg gondolkodó sapkában, kamaszként, pluszban, ha ilyen családtagod van, oktatással.

- **Paranormális [Paranormal]:** Sajnos tökéletes nincs (mivel ehhez kapcsolódik a játék egyik legjobb jutalomtárgya, nyilván a fejlesztők nem akarták könnyűvé tenni az utat). Karizma, kreativitás, takarítás, főzés kell a komának – itt három szakirány választható, viszont mindegyik „lötyög". A Fizika [Physics] a takarítás és kreativitás mellé műszakit és logikát igényel, kimarad a suvick és a beszédkészség. A Filozófia [Philosophy] már majdnem jó, megvan a főzés, a karizma és a kreativitás, pluszban itt is a helyes gondolkodást oktatják. Végül ott a Pszichológia [Psychology] is, ez ugyanaz, mint a filozófia, csak a főzés helyett takarítás kell. Az elsőt dobjuk ki, marad ez utóbbi kettő. Én ide a Bakot ajánlottam, mint megfelelő jellemet, ez 7 pontosan pedáns, így szerintem jobb döntés a pszichológia szak, a főzést a pamlagon ücsörögve, a tévékonyhát nézve össze lehet szedni. Piciként főleg kreativitást és karizmát kell tanulni, gyerekként aztán előbbi zongorázással hamar felmegy, mellé, amikor van rá érkezésed, lehet tolni a beszédgyakorlást (esetleg egy szülői karrierjutalommal), és besegíteni a házimunkákba. A logikát is mellékesen kell csak bevállalni.

- **Politika [Politics]:** Elég durva a kínálat, hiszen négy szak is van, mindegyik jó. Ugye a karrierhez kreativitás, karizma és logika kell. Teljesen döbbenetes módon emiatt a sorból a Politológia lóg ki (tényleg nem értem), hiszen oda nem kell logika, van viszont takarítás és erőnlét, emiatt hamar felejtsük el. A szükséges három jártasságot tartalmazza a Történelem [History], a Közgazdaságtan [Economics] és a Színművészet is, ez utóbbihoz pluszban erőnlét kell, ezt is ejtsük ki. Az első kettő viszont gyakorlatilag megegyezik, ahogy az említett táblázatban láthatod, egyik a logikát, másik a karizmát súlyozza jobban, és mindkettőhöz pluszban műszaki ismeretek kellenek. Teljesen rád bízom, melyikre böksz, tényleg nem sok különbség van. Épp ezért az is mindegy, totyogóként mivel indítasz, talán a karizmát érdemes itt is előrevenni, a kreativitás és a logika ugye üti egymást, az általam ajánlott Mérleg 6 pontosan játékos, ezért valamivel könnyebb a kreativitást fejleszteni, a logikát pedig társaságban, sakkozással, aztán pihenésképpen lehet majd a kamaszkor vége felé a mechanikával is foglalkozni.

- **Rendvédelem [Law Enforcement]:** Mint a bűnözőnél: csak a Biológia [Biology] tartalmazza az összes szükségest, a másik lehetőségből, a pszichológiából kimarad az erőnlét. A kicsi logikával kezdjen, a kolmolyság miatt hamar fog menni a fejlődés, aztán gyerekként az erősödés, és a takarítás, tettel és olvasással egyaránt (az ide javasolt Skorpió szerencsére elég pedáns, így nem okoz gondot ez a dolog). Itt pluszban a műszaki ismeretek szerepel, ami szintén nem nagy érvágás, plusz egy ponttal már odahaza is bátran nekiállhatsz majd felnőttkorban az elromlott cuccoknak, tehát megtérül a befektetés.

- **Sportoló [Athletic]:** Színművészet [Drama], mást nem is lehet, viszont a későbbi pályához kell műszaki ismeret is. Totyogó korban szerintem a karizmát kezdd el fejleszteni, ez mellé majd a kamaszkor végéig hozd fel az erőnlétet 2.-3. szintre (az ideális a 4. szint), plusz 1-2 műszaki pont (ha akarsz tinikarriert is itt, ehhez ebből egy kell). Mind emellé a logikát és a kreativitást kell majd feltolni (mindkettőt 4. szintre). Ebből előbbi lesz könnyebb, ha az általam ajánlott Ikrek csillagjeggyel tolod a karaktert, hiszen ez komoly figura; ha van otthon valami kreatív szülő, tőle esetleg oktatással lehet hamarabb szert tenni megfelelő szintű alkotókészségre.

- **Szórakoztatóipar [Show Business]:** Itt is van négy opció, de ne is menjünk bele, hiszen a Színművészet [Drama] szak a tökéletes – és ez esetben ráadásul logikus – választás. Én azt javaslom, piciként a karizmát toljad fel, hiszen ez a legerősebb jártasság, mellé gyerekkortól mehet az edzés, pihenésül a logika. A kreativitás – lévén kénytelenek vagyunk itt egy komolyabb jellemet választani – amolyan bónusz, akkor foglalkozz vele, ha nagyon nincs más, illetve ha van valami ilyen karrierjutalommal bíró ős a családban, és ő szívesen tanít.

- **Természetkutató [Natural Scientist]:** Nem lehet kérdés: Biológia [Biology]. A másik a matek, ahol az erőnlét helyett kreativitás van, hanyagoljuk, a biosz tökéletesen lefedi a karriert. Kicsiként a logikával nyiss, aztán jöhet a sportolás, olvasással a műszak és a takarítás, utóbbi gyakorlati úton is, de mivel aktív, nem túl pedáns karakterről van szó, ezt annyira ne erőltesd, csak amennyire kell (bár lehet jellemformálással 1-2 pontot emelni ezen a személyiségjegyen).

- **Természettudomány [Science]:** Érdekes az eset, mert itt is két szak van, ami gyakorlatilag megegyezik: a logika és a takarítás egyaránt benne van a Fizikában [Physics] és a Matematikában [Mathematics], ezek mellett fejlődni kell a fájdalmasabb kreativitásban és műszaki téren – a főzés viszont kimarad. Én a matek mellé teszem a voksom, mivel itt a logikához kell 5. szint, és a pályádon úgyis ezt ki kell majd maxolni, míg a szerelésre nincs szükséged, a fizika szakon viszont ebből kell öt lépcsőt megmászni. Totyogóként mindenképp a logikával kell kezdeni a fejlődést, pedáns simről lévén szó, a takarítás menet közben össze fog jönni. A két „kényszerjártasságra" majd kamaszkor körül kell sort keríteni, ha valamelyik felmenő karrierjutalma passzol ezekhez, külön szerencséd van (vagy ügyes voltál a családtervezésnél...).

- **Üzletember [Business]:** Közgazdaságtan [Economics]. Szinte hibátlan egyezés, egy felesleg van, a műszaki ismeretek. A karizmát érdemes elkezdeni a kapcsolatépítés végett, aztán a magas játékosság miatt a kreativitás könnyebben fog menni, a logikát otthon, sakkozással, esetleg némi csillagleséssel kipótolhatod, a műszakihoz pedig vagy olvasás, vagy, ha van doki a családban, a karrierjutalommal, de érdemes ezt a végére hagyni. Ugyan ehhez a pályához lehetne pszichológiát is hallgatni, de oda a plusz tárgy a takarítás, és hát ugye a karizmás, játékos, nyitott figurának a rend nem az erőssége...

II.5.2. Az ösztöndíjrendszer

A következő pici sróf következik. Az egyetemi lét alapja is a pénz, egyrészt hogy saját lakása lehessen simednek, másrészt hogy a megfelelő életminőséget tudja biztosítani magának. Az első fontos állomás maga a beköltözés. SimNation minden ifjú egyetemistának 500$ kezdőtőkét ad, tehát bárki, akit a szomszédságból szedsz össze, illetve a stúdióban hozol létre frissen, enynyivel vághat neki a felsőfokú képzésnek. Ez nem valami fényes összeg, ar-

ra elég, hogy kollégiumba menjen a koma, vagy betold valaki mellé egy házba, aztán majd neki kell állni keményen a pénzkeresésnek, hogy tudja a számláit fizetni, és megfelelő cuccokat vegyen magának. Ha ezt el akarod kerülni, ismét visszatérünk az alaptézisünkhöz: magadnak kell kinevelned egy ifjú felnőttet, és gyerekkortól kezdve megfelelően képezned kell őt. Van ugyanis 14 ösztöndíj, melyek elnyerésének kemény feltétele van. Ha sikerül teljesítened a követelményt, a díj hozzáadódik simed indulótőkéjéhez, és akár több ezer simoleonnal a zsebében toppanhat be a kampuszba, kibérelhet egy saját házat, megveheti magának a megfelelő felszerelést, és még marad is költőpénz. Mielőtt ezt kifejteném, lássuk az ösztöndíjakat, részletesen (a Mellékletben megtalálható az összefoglaló táblázat, „[Egyetem] *Ösztöndíjak*" néven).

- A hét **jártassághoz** kapcsolódik egy-egy ösztöndíj, mindegyikben a 8., vagy ennél magasabb szintet kell elérni, a díj mértéke 750$. Ezek nevét nem sorolom fel, az említett táblában megtalálható. A 8. szint ugye elég kemény, rá kell feküdni alaposan a tanulásra, emiatt írtam fent, hogy már totyogó korban el kell kezdeni a dolgot, kiválasztva a későbbi pályára megfelelő egyik jártasságot az ott fejleszthető három (logika, kreativitás, karizma) közül. Ha az első részben leírtak szerint a szülő az alapdolgok (járás, beszéd, szükséglet) tanításához használja a gondolkodó sapkát, és a pici is bevágott egy flaska okostejet, ezeket hamar elsajátítja, marad ideje (szintén a „zseniitallal") az adott jártasságot 2.-3. szintre növelni. Gyerekként ráerősíthet, esetleg más, másodlagos, az egyetemi szak megkívánta képességet is beválallhat, ebből az első kettő hamar megy (függ ez persze a jellemétől is), kamaszként pedig már ő is hordhatja a gondolkodó sapkát, amivel felturbózhatja a folyamatot. Mind emellé ne hanyagoljuk el az idősebbek általi tanítás lehetőségét sem, aki még körültekintőbb, olyan családot állít össze, amelyben a két szülő karrierjutalmai a gyermek megtanulandó jártasságainak fejlesztésében segítenek. Jegyezzük meg, hogy ez az ösztöndíj a legkisebb összegű, ami szerintem picit aránytalan a befektetett munkához képest, főleg a továbbiakra tekintettel...

- **Ifjú Vállalkozó Ösztöndíj [Young Entrepreneurs Award]:** A tinikarrier csúcsán álló fiatal jutalma. Ezt is megtárgyaltuk az első részben, ha megfelelően készítetted elő simedet, hamar felhághat a 3. szintre (hiszen egyből a 2.-on kezd, ha minden frankó). A díj itt is 750$.

- **SimCity Tanulmányi Ösztöndíj [SimCity Scholar's Grant]:** 1000$ értékű, az 5 (A-) vagy ennél jobb eredményt elért középiskolások részére. Szintén kitárgyaltuk, a leckék megírásával, jó hangulattal, és rendszeres suliba járással nem lehet gond.

- **Boogie Táncosló Ösztöndíj [Tsang Footwork Award]:** Nos, ez már kicsit érdekesebb. Azoknak jár (1000$ értékben), akik eljutottak a legmagasabb, harmadik szintre a táncolás rejtett képességében. Ismételjük át: akkor fejleszteted, ha valakivel táncolsz (azaz nem egyedül, szólóban); az alapcsomagban ez csak azt befolyásolja, mennyire ügyesen mozog simed. Ebben a kiegészítőben viszont a 2., közepes szintre jutva megjelenik az interakciók között egy új szórakoztatás forma, a „Bust A' Move", ami egy jópofa mozgássor (a magyar fordítás el van szúrva, külön menüben, „Szórakosztatás" – sic! – név alatt találod meg), ebből ellenőrizheted, a srác eljutott-e már oda. A harmadik szint kontrollálása is egyszerű: meg kell nézned (lehetőleg rögtön a kamaszkor első napján), simed mely díjakra jogosult (ennek menetéről később), ha megjelenik ez is, bingó, ha nem, tekerj még rá. Egy fontos megjegyzés még: azok, akik feltelepítették az Éjszakák csomagot is, két kellemetlen meglepetésben részesülnek: a tinik nem táncolhatnak idősebbekkel, és e szint fejlesztése jóval lassabb, mint az alapban és az Egyetem pakkban – részletek a III. részben.

- **Phelps-Wilsonoff Biliárd Ösztöndíj [Phelps-Wilsonoff Billiards Prize]:** Az igazi újdonság. A csomagban megjelent a biliárd, a hozzá kapcsolódó rejtett jártassággal (csak tinitől felfelé lehet használni az asztalt). Ez sem a 8 lépcsős metódussal fejleszthető, pontszámítás van. Mindenki nulláról indul, egy-egy parti kb. 1-11 pont közötti értéket ad hozzá ehhez, a trükkök pedig kettőt. Normál játék esetén, akár veszít, akár nyer simed, csak növekszik ez a jártasság, ezért a kezdetekben ajánlom, hogy ilyet játssz. A másik játéklehetőség a „Fogadás" [Hustle], azaz a pénzbeli játék. Itt már figyelned kell, mert a vereség negatív hatású, tehát pontlevonás jár érte. Ebben az esetben váltott, friss ellenfelekkel mérkőzz, mert úgy tűnik, az NPC-k is fejlődnek. Ajánlom, hogy alaposan figyeld a játékot, amikor a kritikus utolsó lövésre készül simed, és nem vagy a topon, inkább vesd el az akciót, mert a vereség nemcsak a jártasságra mér csapást, hanem egyes figuráknál ronda félelemként is jelentkezik. Az, hogy hol áll hősöd, a trükközésen mérheted le [Tricks], minél magasabb szinten, annál jobban és biztosabban sikerülnek a mutatványok (de a „Boolprop" kóddal is megtudható, részletek a Mellékletben!). A pénzes partiban a megnyerhető maximum összeg 150$ (25$ és 75$ a két másik tétlehetőség – de ha karaktered zsebében csak 50$ van, egyedül a 25-ös jelenik meg), ami az egyetemen jól jön, ráadásul remek alkalom a szocializálásra. Arra persze figyelj, hogy ha győz simed, ellenfele és közte csökken a napi kapcsolati érték, tehát vagy idegen ellen játssz, vagy készülj fel egy utólagos kompenzálásra, „vigasztalásra". Az ösztöndíjat kb. 100 pont elérése után kapod meg.

- **Elárvult Simek Segélyalapja [Orphaned Sims Assistance Fund]:** Komoly összegű díj (1500$), árva simnek jár. Aljas kis húzás ez a fejlesztőktől, hiszen ha erre pályázol, el kell tenni a szülőket láb alól, bármilyen halálnemmel. Mondjuk egy tudósnak készülő „sötét erő" pluszban kamatozik ebből, hiszen az éjszaka a házban huhogó ősök a „kísértetet látni" vágyat is kielégítik. Ha pedig a kölyköt parafenomének neveled, a karrierjutalommal majd feltámaszthatja a felmenőket, amolyan bocsánatkérés gyanánt – ez is jó egy kövér sztorinak... (Persze ebben az esetben kell majd valaki „külsős" pluszban a famíliába, aki a srác távollétében fenntartja a házat)

- **Földönkívüli Kárpótlási Díj [Extraterrestrial Reparation Grant]:** A legnehezebb ügy, itt is 1500$ a díj összege. Annak a kamasznak jár, akit elraboltak az ufók. Nyilván azok hajthatnak erre, akiknek a logikát kell fejleszteni, így gyerekkortól cuppantasd simedet a drága távcsőre, kellő kitartással összefog jönni a dolog. Ha valamelyik szülő Tudás aspirációjú, és pont kijött nála az „X gyerekét rabolják el az ufók" életcél, külön szerencséd van, hiszen ezzel egyet kipipálhatsz...

- **Élőhalott Tanulmányi Ösztöndíj [Undead Educational Scholarship]:** Zombi tininek jár, 1500$ értékben. Ehhez előkészület kell, ugyanis ilyen lényt csak a parafenomén karrierjutalommal készíthetsz, ha ezt valamelyik felmenő megszerezte, ki kell nyírni a srácot, aztán a megfelelő módon visszaráncigálni az élők sorába (ez esetben csak félig-meddig). Mondjuk nem túl hálás amúgy a történet, mert a zombi meglehetősen nehézkesen jár, így lesz bajod elég a terelgetésével, hogy mindenhová odaérjen időben... Részletek minderről a 7. fejezet 2. szakaszában.

Természetesen mindazokat megkapja simed, amelyekre megfelel, tehát az ösztöndíjak halmozhatók. Azt ugye tutinak vehetjük, hogy a jó tanulónak járót könnyű megszerezni, és kevéssé fájdalmas a tinikarrieres is, ez 1750$. Ha sikerül valamelyik rejtett jártasságban előrelépni (a tánc a könnyebb), ez plusz egy ezres. Ha ehhez még hozzáteszel egy normál jártasságért járó 750$-t, az 3500 – és ugye, ahogy fentebb említettem, ehhez állambácsi is hozzácsap 500$-t. Ebből úri módon, saját lakásban élhet hősöd a kampuszban, ráadásul jó sok minden tudás birtokában van, így mókázhat kedvére. A „Bust A' Move", az új mókák (hekilabda, párnacsata – lásd később!) remek kapcsolatépítő, a biliárd szintén, ez utóbbi ugye pénzkeresetnek se rossz, a magas jártasságszint a maga területén kamatozik: pedánsoknál például az extra takarításban, erősöknél az edzősködésben (lásd: 6.4. szakasz), a kreatívok festhetnek vagy zenélhetnek (pénzért), és így tovább. Az utolsó három ösztöndíjat én azért picit zárójelesen kezelem, az ufós még oké, a másik kettő azért már kicsit erősebb történet, de kinek a pap, kinek a rap...

Hogy egy példát mondjak az összefüggésekre, egyik családom története következik, zanzásítva. A következő famíliát állítottam össze: Wilbur Smart, az apa, egy Hírneves munkakerülő (Mérleg); Jenny, a neje Vagyon aspirációjú üzletasszony (szintén Mérleg); kisfiúk, Surreal Smart, totyogó korban hoztam létre, Bak, Tudás aspirációjúnak szántam, paranormális pályára. Miután beköltöztek, betoltam melléjük Wilbur féltestvérét, Shanny Smart kisasszonyt, Család életcélú Halak, háztartási alkalmazottnak, pótmamának, és otthoni naiv festőnek. A kissrác kreativitását toltam felfelé jól, miközben elindítottam az ősöket a pályán. Gyerekként hamar ráállítottam a táncolásra, hogy legyen kipipálva ez is, közben festegettem, majd mivel mindenki kreatív beállítottságú volt, vettem egy zongorát (ez mindenkinél vágyként jelentkezett). A sulira koncentráltam, hogy hamar 5* szintre érjen a srác, a szinten tartás mindig könnyebb, mint a kapaszkodás. Shannyt kikupáltam főzésből, az első bevételeket félretettem, aztán jöhetett az iskolaigazgató, egy könnyű lazaccal, felpántlikázott lakással, kedves szavakkal egy perc alatt benyomtam a kölyköt magániskolába. A lakásban mindenkinek volt saját festőállványa, ment felfelé az alkotókészség, mint a rakéta, anyuka ráfeküdt a tükörre, pihenésképpen sakkoztattam a gyerekkel. Először Wilbur ért el magas szintet, megérkezett a karrierjutalma, majd jött a minigolfpálya Jennytől. Itt jött be a képbe a gondolkodó sapka, egy hosszú hétvégén pikk-pakk összeszedtem a 8 karizmát (anyu oktatta a golfozás rejtelmeire Surrealt), majd a sapkával, plusz a hidropónikus kerttel és apu útmutatásaival a kreativitás is felzárkózott mellé. Időközben, amikor lehetett, a srácra hagytam a lakás körbenyalását, hármas szint körülire felkúszott a takarítás is, plusz két létrafok beesett a főzésből (nagy rész gyakorlat, plusz kis nyami csatorna). Olyan hat nap volt hátra a kamaszkorból, amikor elküldtem melózni, természettudomány pályára, kísérleti alanyként kezdett, két nap alatt eljutott a 3. szintre. Ekkor már a családban – hála a bulizós apának, és a ráérő nagynéninek – 14 barát volt, szép finoman mindkét szülő eljutott a pályája csúcsára, Shanny sorban tolta ki az 500$ feletti képeket, anyuci pedig hamisította a bankókat jól, elég szépen be lehetett rendezni a lakást, hogy minden szükséglet a lehető leggyorsabban felkússzon a helyére, és a hangulat is megfelelő legyen. „Balkézről", a sakkozás és a csillaglesés miatt a logika is felkúszott 6. szintre, aztán 3 nappal a korváltás előtt nem engedtem el a suliba a srácot, plusz a munkából is kimaradt (egy nap hiányzás még belefér). Egy újabb gondolkodó sapka akcióval a takarításból is meglett a 8. szint, plusz főzésből a 6., így gyakorlatilag mind a pszichológia szakra, mind a későbbi pályára készen állt a legény (egy-egy pont kellett még műszakira és erőnlétre, de ez smafu). Ennyi, megkaptam a három járatlanságijat, a táncosoknak szólót, a tanulmányi és vállalkozói díjat, ami összesen 5000$-ra rúgott. Ehhez jött még az állami +500$, így tökéletes, gondmentes egyetemi évek elé nézett a kis Surreal. Megjegyzem, a tanulás sok utáni szórakozást biliárdozással pótoltam, de ilyen tempó mellett nem sikerült összeszednem az ezért járó díjat – mindenesetre legalább feltoltam picit ezt a jártasságot is.

II.5.3. A kamaszkor végnapjai, jelentkezés az egyetemre

A tini életkort természetesen ki kell aknáznod, bőven elég a lányt/fiút a szülinap, azaz a felnőtté válás előtt egy nappal egyetemre küldeni, addig folytatnod kell a képzését. Nagyon fontos, hogy a kamaszkor első napjától kezdve elérhető a telefonon illetve a számítógépen egy új menüpont: a „Főiskola" [College] (a magyar fordítás teljesen hektikusan hol egyetemnek, hol főiskolának nevezi az intézményt, a csomagot pedig néhol „TS2 - Felsőfokú tanulmányok" néven emlegeti). Itt három pontot találsz, a „Főiskolára menni" [Move to College] opciót választva küldheted csemetédet a közintézménybe. A másik kettő izgalmasabb: az „Ösztöndíjak megpályázása" [Apply For Scholarships] pont alatt jelentkezhet simed a számára elérhető díjakra. Ilyenkor egymás után kapod az üzeneteket, ahány lehetőség feltételének megfelelt hősöd. Persze ha később újabb sikert ért el valamely területen, ezt az opciót választva megkapja majd az újabb ösztöndíjat, és így tovább; mint fent írtam, elsősorban itt tudod kideríteni a két rejtett jártasság szintjét, ha ezekre hajtasz, a többi azért elég egyértelmű. A harmadik pont („Megkapott ösztöndíjak áttekintése" [Review...]) csak egyfajta emlékeztető, itt olvashatod le, hányféle díjra jogosult figurád. Hangsúlyozzuk ki: a díjak elnyerése után nem dőlhetsz hátra, mert ha simed kiesik a feltételrendszerből, elveszíted azt, tehát vigyázz, hogy ne csökkenjenek jártasságai, ne romoljanak jegyei a suliban, ne veszítse el az állását vagy fokozzák le és így tovább – és persze a biliárdban is lehet romlani, ezért ellenőrzésre is kiváló ez a menüpont.

Tételezzük fel tehát, hogy a srácot megszületésétől kezdve gondosan neveled és fejleszted, teljes és sikeres totyogó-, gyermek-, és kamaszévek állnak a háta mögött, készen áll a nagy megmérettetésre. Akár a felnőtté válás szent napján is elég (persze még este hat előtt), ha feliratod a srácot a neki járó ösztöndíjakra (ezt a lépést semmiképp ne felejtsd el!), majd még egy akcióval jelentkezel az egyetemre. A folyamat TS-módon sajátos: a srác taxiba ül, elhagyja a házat, eltűnik a családból, és bekerül a kiválasztott kampusz közös „ifjú felnőtt" tárolójába. Innentől kezdve maradék famíliád élheti tovább mindennapjait, és például most lezavarhatod a városban élő többi, általad terelhető figura kamaszéveit is, hogy például a fiú szerelme is bejusson a fősuliba, és lehessen románcolni tovább, vagy vinni vele a haverokat is. Amikor minden szálat elvarrtál, kattints balra fent az egyetem ikonján, ha több intézményt is hozzárendeltél városodhoz, bökj a megfelelőre.

> **Megjegyzés:** *az Éjszakák csomagot feltelepítve különleges bónuszhoz jut simed, az egyéni készlethez, mely nagymértékben megkönnyítheti az egyetemi éveket, hiszen magával vihet oda bármilyen tárgyat a családi házból! Minderről bővebben e könyv III. részében.*

II.6. Az egyetemi évek

Értelemszerűen ez lesz a legnagyobb fejezet ebben a részben. Megismerkedünk előbb az egyetemi lét elméleti alapjaival, aztán megnézzük, mindezt hogyan aknázd ki a gyakorlatban a lehető legteljesebben.

II.6.1. Szálláslehetőségek

Egyetemvárosban a közösségi helyeken túl négyféle magánszállás található: a kollégium és a bérelhető házak a két alap, ehhez jönnek pluszban a speciális görögbetűs házak, és a titkos társaságok székhelyei, utóbbiak átmenetet képeznek a közösségi hely és a lakóhely között. Nézzük őket részletesen!

II.6.1.1. Beköltözés: magánházak kontra kollégium

Miután megérkeztél az egyetemvárosba, minden simed, akit odaküldtél, bent csücsül a tárolóban. Kiemelve bárkit két lehetőséged van: berakod őt egy kollégiumba, vagy, ha van elég pénze, bérelhet saját lakást. Mindkettőnek megvan a maga előnye és hátránya.

A koleszben nagy a zsúfoltság, a közös zuhanyzó-vécé állandóan foglalt, kerülgetned kell mindenkit – viszont hegyekben állnak az ismerkedni várók, a szórakozási és tanulási lehetőség helyben van, és a menzán simed elé pakolják a kaját. A számlát a bent lakókkal (kollégiumi társak, a szimuláció által használt néven: „Dormies") közösen fizeti, így jóval alacsonyabb költségekkel számolhat. A magánházakat ki kell bérelned, majd berendezned (bár alapfelszereltségük van, de ez nem elégít ki minden igényt), és bár nyugi van, de hősödnek magára kell főznie, és a számla is magasabb. A harmadik fokozatot a görögbetűs házak jelentik, erről később lesz szó, ez a csúcskategória, de komolyabban terheli meg a pénztárcát. Bármilyen furcsa, ki kell jelenteni, hogy sok esetben jó alternatíva a kollégium – egy tudósfajtának, aki csak tanulni akar, és nincs szüksége bulikra, erős szocializálásra, legfeljebb naponta pár szót akar váltani valakivel, bőven jó megoldás. A Hírnév és Romantika aspirációjúak számára inkább a magánházak ajánlhatók, majd előbbiek számára a görögbetűs házak, ahol éjjel-nappal lehet murizni ezerrel. A Vagyonosak egyértelműen rosszul érzik magukat kollégiumban, és ha ilyenbe pakolod őket, hamar felbukkan a vágy, hogy saját kéróba cuccoljanak át, tehát náluk gyakorlatilag nem is kérdés, mit választasz.

Mielőtt részletesen is megnéznénk az alternatívákat, nézzük át, hogyan kalkulálja ki a szimuláció a sokat emlegetett **számlákat!** Az alap itt is ugyanaz; csak ismétlésképpen: 6 simoleont kell fizetned minden tárgy után, melyet a „Vásárlás" menüből 1000$, vagy ez fölötti értékben, és 4 simoleont azok után, melyeket az „Építés" menüben, hasonló értékösszegben vettél (kandalló, egybefüggő kerítés, nagy ház és drága burkolat esetén a külső festés). Most azonban jön némi matek, hiszen egyrészt a házban élők „köztehervise-

lése" játszik be, másrészt a ház jellege, súlyozás gyanánt, mindez az alábbi képlettel írható le:

*alapösszeg * (játszható simek / összes bentlakó sim) * háztípus-faktor*

A zárójeles résznek csak a kollégiumban van szerepe, mivel a két másik háznál minden lakót irányíthatsz, így itt ez a szorzó mindig 1 lesz. A koleszt azonban a szimuláció mindig benépesíti, tehát egy 16 fős épületben, ahová két saját karaktert költöztettél, csak ők érdekesek fizetés szempontjából, hiszen mindenki a saját maga által használt tárgyak után köteles fizetni, más tulajdonához nincs köze.
Az utolsó tényező pedig:

- kollégium: 6
- magánház: 1.6
- görögbetűs ház: 1.8

Nézzük, hogyan néz ez ki a gyakorlatban! Vegyünk egy 100$-os számlát az egyszerűség kedvéért:

- Kollégium, 16 fő, 2 játszható: 100*(2/16)*6=78$
- Magánház, 2 fő: 100*(2/2)*1.6=160$
- Görögbetűs ház, 6 fő: 100*(6/6)*1.8=180$

A fentiekből jól látható a három háztípus közötti különbség, tehát valóban, lényegesen kevesebbet kell fizetned a kollégiumokban. Mint a szomszédságokban, itt is a postás hozza a számlákat, kedden és csütörtökön, délelőtt 10-kor, és itt is jó, ha van valami rakodófelület a postaláda közelében – főleg a kollégiumban, nehogy elkeveredjen odabent a papír. És persze a végrehajtó is ugyanúgy megjelenik a kis porszívójával, ha nem csönget ki a lét, tehát tessék komolyan venni a fizetést!

A kollégiumban csak tárgyakat vehetsz, át nem építheted, és magad sem emelhetsz ilyen épületet – elméletben, mivel mindkét bajra van gyógyír, erről később lesz, szó, az „Egyetem – kreatívoknak" részben (11. fejezet).

Magánházakat épp úgy építhetsz, mint bármely más, normál lakóházat. Az egyetlen különbség, hogy a hajlék értékét a szimuláció negyedeli, azaz ha rutinból tudsz építeni egy 16 ezres házikót, az itt 4000-be kerül. Arra azért figyelned kell, hogy nagyon ne szállj el a tervezésnél, nem kell nagy házat építeni elsőre, viszont a bővítés lehetőségét hagyd meg, hiszen egy ilyen épületet átalakíthatsz görögbetűs házzá, ahogy erről hamarosan szó lesz. Természetesen, ahogy az első fejezetben írtam, lehetőséged van betolni figurádat egy már lakott házba is, ez előtt azért nézz körbe, ismerd meg a lakótársakat, hiszen őket is neked kell majd a beccscolás után terelni, és jó tisztába kerülni azzal, kivel mi a dörgés, ki milyen és mennyi melót igényel – no és mennyire passzol simedhez, mivel ez is nagyon fontos. Ki tudja, lehet, hogy itt találod meg a nagy Őt, de legalábbis egy életre szóló barátságot.

Mivel a magánházaknál sok egyéb plusz információ nincs, nézzünk alaposabban körbe a kollégiumban, hisz ez egy merőben más terep!

II.6.1.2. A kollégiumi élet

Ha tehát úgy döntöttél, simedet kollégiumba küldöd, a tárolóból dobd be őt egy megfelelő épületbe. A gyengébb gépek tulajdonosai inkább a kis létszámú helyeket válasszák, itt ugyan kevesebb a megismerkedésre váró alany, de játszhatóbb a szimuláció. Jó tudni, hogy a játék minden helyet betölt, azaz soha nem lesz üres szoba. Viszont mivel az egyetemváros benépesülése után újabb beköltözésre nem lenne lehetőséged, a játszható simek előnyt élveznek, így ha benyomsz egy „teli" kollégiumba valakit, egy NPC, azaz nem irányítható koma kiköltözik, hogy az új érkezőnek legyen helye.

Amint hősöd megérkezett a „méhkasba", azonnal nyomd le a szünet gombot! Ez nagyon fontos, ugyanis van egy kis előnye simednek: az egyelőre üres épület bármelyik szobáját lefoglalhatja, és némelyikben van számítógép, ami ugye nagyon nagy előny, illetve ennek híján, vagy ha magad akarod a gépet beszerezni, kiválaszthatod a legnagyobb alapterületű helyiséget, ahol kényelmesen elférsz (például beállíthatsz egy-két pénzfát a sarokba). Ha megtaláltad az ideális szobát, az ajtón kattintva válaszd ki a „Szoba igénylése" [Claim Door] pontot, ekkor embered elhelyezi bájos portréját a nyílászáróra, és attól kezdve ez az ő területe. Pár pillanat múlva a többi érkező is ellepi az épületet, mindenki apacsol, ezért kellett a szünet. Az ajtón egyébként találsz egy másik opciót is: „Ajtó bezárása" [Close Door], erre bökve felkerül egy „behajtani tilos" tábla a nyílászáróra, így senki nem léphet a szobádba - ami elsősorban azért jó, mert így csak te tudod leszüretelni a pénzfa termését. Mindkét menüpontnak van ellentettje, tehát kinyithatod birodalmadat és el is hagyhatod azt. Érdekes egyébként, hogy a többi lakó szobájának berendezését nem láthatod, csak ha belépsz hozzájuk – természetesen ez ismét csak a játék rossz memóriakezelésének megkönnyítésére született, így legalább e sok szoba tárgyainak feldolgozása nem lassítja (tovább) a játékot, ami azoknak öröm, akik amúgy egy buliba is csak két vendéget invitálhattak gépük lassúsága miatt. Ha valakinek ajtaján nincs az említett „ne gyere be" tábla, simán a helyiség belsejébe kattintva benyithatsz oda, és ekkor feltűnnek a részletek. Ha van, kopogni kell (Knock on Door); minden esetben (még akkor is, ha alszik), amennyiben a koma simed felé az általános kapcsolatban 20 vagy efölötti pontértékkel bír, válaszolni fog, ha nem, még csak szóra sem méltat, ilyenkor hősöd portréja megjelenik egy gondolatbuborékban, vörössel áthúzva. Megjegyzés: a kopogtatás sajátos módon az ajtó teljes felületén végrehajtható, *kivéve magát a tiltótáblát.*

Az **étkezés** a kollégiumi menzán ingyenes. A szolgálatot teljesítő séf (akinek munkája átvehető, erről a „Pénzkereseti lehetőségek" fejezetben lesz szó) hajnali négy és éjfél között az alábbiakat készíti el:

Étel neve	Standard	Speciális
Reggeli	Palacsinta [Pancakes]	Omlett [Omelets]
Ebéd	Mac and Cheese [Sajtos tészta]	Csili [Chili con carne]
Vacsora	Mac and Cheese [Sajtos tészta]	Spagetti [Spaghetti]

A szakács a standard ételt főzi, de néha, véletlenszerűen a speciális, magasabb szintű étket, mely jobban csillapítja az éhséget. A konyhán természetesen magad is főzhetsz, sőt ha vásárolsz egy normál gáztűzhelyt, olyan kajákat is, melyekhez sütőre van szükség. Ebben ez esetben viszont csak a berendezés kiegészítéséről lehet szó: *a menza kizárólag bizonyos berendezési tárgyak megléte – és ennek alapja a FényesKedve [ShinyTop] főzőlap -, valamint azok megfelelő elhelyezése esetén működik, erről a 11. fejezet 2.2. szakaszában olvashatsz részletesen.* Megjegyzés: a konyhás által készített kaja nem csökkenti a hűtő készletét, bármely más viszont igen, azaz ha simed is rájár, rendszeresen fel kell tölteni.

Van még két étel, ami ebben a csomagban mutatkozik be, ezek természetesen a normál szomszédságokban is „élnek":

- **Japán leves [Cup O' Ramen]:** Egy hűtő és egy mikrosütő kell csak hozzá, más semmi, még szakácstudomány sem, tini és idősebb korosztály egyaránt elkészítheti, ebédre és vacsorára. Mindössze 2$, és bár nem túl laktató (55%-os hatásfok), a snacknél jobb megoldás. Megjegyzés: újabb hiba a magyar verzióban. Míg az esti étkezésnél a „Vacsorázzon..." pont alatt találod meg ezt az ételt is, az ebédnél új menüben: a többi étkezés a szokásos helyen van („Ebédeljen..."), míg ennek elérése: „Ebéd... / Japán leves".
- **Kínai kaja:** A pizzához hasonlóan telefonon kell megrendelni, és egy tízessel olcsóbb, azaz 30$. Ugyanolyan hatásfokú, mint az olasz tészta, ám van egy nagy különbség: normál esetben ugye simed akkor hízik, ha olyankor töm magába valamit, amikor az éhség szükséglete 100%-on áll. Nos, a kínai étel esetében *minden egyes falat* zsírrá alakul, még ha farkaséhesen is falod fel. Erre nem árt odafigyelni, különben a szabadidőt a konditeremben töltheti hősöd...

Végezetül még egyszer: családskód nélkül nem alakíthatod át a kollégiumot, de vásárolhatsz bele; érdemes beruházni egy ébresztőórára, nagy véletlenül se késs el az órákról, és ha van pénzed, egy kényelmesebb ágy sem árt. Minderről még lesz szó az „Egyetem – kreatívoknak" részben, azaz a 11. fejezetben.

II.6.1.3. Speciális lehetőségek: a görögbetűs házak
Két egyetem, La Fiesta Tech és a Sim State University területén található két-két épület, úgynevezett görögbetűs ház (Greek House), melyeket a görög ábécé simes átiratú betűi (Cham, Nagard, Hoh, Urele, Annya, Fruhm, Oresha, Var) jelölnek, egyik fiús (Fraternity, Frat), másik lányos (Sorority) - amcsi tinifilmekben biztos mindenki találkozott ilyennel (Alfa-Kappa-Omega).

Ugyan, ahogy arról korábban szó esett, a görögbetűs házaknak legmagasabb a számlája, ez eltörpül a számos előny mellett:

- Az éhség, kényelem, ürítés, energia, és higiénia szükségletek lassabban csökkennek, míg a szórakozás és társaság gyorsabban amortizálódik. Ezt a tempót a ház szintje (lásd később) befolyásolja.
- Ha kifárad, simedre kattintva elérhető a „Földön alvás" (Sleep On Floor) opció, azaz alhat a padlón is (csak ebben az épületben!); ez épp olyan kiadós, mintha ágyban lenne, tehát nem megy le a komfort, és gyors a feltöltődés, eltérően a fáradtságtól való összeesést követő földön szundikálástól.
- Telefonon összehívhatsz egy dévaj tógapartit (erről bővebben e fejezet 6. szakaszában);
- Bizonyos feltételek megléte esetén simed bárkit „szolgájává" tehet; az illető a házban dekkol jó darabig, a „Rávenni" (Influence To) ponttal bármit megparancsolhatsz neki, ez nem kerül befolyáspontba. Ezt hamarosan részletesen is körbejárjuk.
- A tagok néha automatikusan hazahoznak pizzát, vagy a városból „kölcsönvett" holmikat.
- Nagy az átmenő forgalom, sok látogatót nem is kell üdvözölnöd, így jó esélyed van a rendszeres szocializálásra (ahogy az első pontban írtam, erre szükséged is lesz).

Ezen épületekbe bekerülhetsz egy minijáték segítségével, illetve magad is létrehozhatsz, alapíthatsz ilyet. Természetesen nem muszáj tartanod az „egynemű" modellt, létrehozhatsz vegyes „kommunákat" is. Lássuk a két megoldást részletesen!

A **bekerülés** legegyszerűbb módja a telefon: ennek menüjében találsz egy „Görögbetűs ház... / Csatlakozás..." (Greek House... / Join...) pontot, ez alól kiválasztva a megfelelő házat átjönnek a tagok, tógában-saruban. 6 perced van rá (6 játékóra), hogy a figurákkal a megjelenő panelen feltüntetett napi kapcsolati pontot elérd (az illető oldaláról nézve), ha ez sikerül, felvesznek. Ebben az új szociális akciók – tógás (Hang Out), majd a hekilabda (Kicky Bag) - lehet nagy segítségedre, vagy némi okos előkészület. Telefonon a „Főiskola / Egyetemi címjegyzék" (College... / Campus Directory)] pontot kiválasztva minden kampuszlakót megtalálsz; ha valakire rákattintasz, és ő ilyen ház tagja, fent, a neve alatt megjelenik az adott közösség neve is, így velük egyenként összehaverkodhatsz, majd amikor mindegyiket baráttá tetted, jöhet az áthívás, és máris örülhetsz. Ha sikerült a felvétel, maradhatsz régi helyeden, de be is költözhetsz a „palotábá; ismét telefon, és „Görögbetűs ház... / Beköltözés" [Greek House / Move], ekkor simed azonnal „átteleportálódik" a megfelelő épületbe. Menj ki városnézetbe, lépj be az adott ház szimulációjába, és máris nyakadba szakad még egy halom sim élete...

Az **alapítás** első feltétele, hogy simednek magánházban kell laknia, hiszen csak ezt lehet ilyen épületté konvertálni – pénzért, ugyanis a „műtét" ára 20$. Ha ez a pénz megvan, vedd fel a telefont, és válaszd a „Görögbetűs ház / Alapító taggá válni" [Greek House... / Apply For Charter] pontot (aztán Yes, OK), és máris átalakult épületed, az említett összeg levonása árán. Sajnos nincs lehetőséged utólag a ház elnevezésére, így ha saját, jópofa nevet akarsz adni neki, az elején kell ezt megtenni, akár magad építve meg az épületet, akár a tárolóból egy létezőt lepakolva, mivel csak ekkor van lehetőséged elnevezni azt.

A görögházak fejlődnek, összesen hat szintet érhetnek el, ennek mércéje a tagok barátainak száma, az alábbiak szerint (megtalálható a Mellékletben is, „[Egyetem] *Görögbetűs házak*" néven):

Szint	Szükséges barátok száma	Tagok maximális száma
1	0	8
2	3	10
3	5	15
4	7	20
5	10	30
6	15	32

Gyorsan tegyük rendbe a fentieket! A szimuláció továbbra is csak 8 sim irányítását teszi lehetővé egy házon belül, ennélfogva értelemszerű, hogy a görögbetűs házak tagsági két részből áll: a maximum 8 főt számláló *bentlakók*, és a többi tag által alkotott *külsősök*. A ház szintjét meghatározó barátok száma az alábbi feltételrendszer alapján áll össze:

- Csak a bentlakók barátainak száma játszik be, a külsősöké nem.
- Csak az egyedi barátok számítanak: ha két lakónak van egy közös cimborája, az csak egy barátnak számít.
- A bentlakók nem számítanak bele a pakliba.
- Csak az egyetemvárosban létrejött barátságok számítanak; ha tehát simednek van egy barátja a normál szomszédságban, ahonnan érkezett, és kettő, akivel itt jött össze, csak ez a kettő számít.
- Ha egy bentlakó lediplomázik, kilép vagy kirúgják, tehát bármilyen módon véget ér kapcsolata az egyetemvárossal, az ő barátait is elveszti a közösség, ily módon tehát a ház szintje is csökkenhet.
- A fenti két ponttal ellentétben viszont, ha egy, a görögbetűs házban élő sim barátja távozik bármilyen módon az egyetemről, de a kapcsolat a két sim között fennmarad, a haver továbbra is beleszámít a ház szintjébe, hiszen ez egyetemvárosi kapcsolatnak számít.

Tegyük hozzá, hogy természetesen itt is érvényes, hogy ápolni kell a kapcsolatokat, hiszen ha épp 5 barátja van kis közösségednek, és egyikükkel 50 pont alá romlik a nexus, azaz elveszíted őt, mint komát, a ház azonnal visszaminősül 2. szintre, és csak akkor áll vissza a 3. szint, ha visszaszerzed a cimborát.

Van még egy feltétele a fejlődésnek: *a ház csak akkor léphet a 2. szintre, ha a ház falára felkerül legalább egy görögbetű, mint dekoráció* (a katalógusban a Dekoráció / Fali díszek [Wall Hangings] pont alatt találod ezeket). Ha nem akarsz pénzt költeni rá, várj egy kicsit, az első napokban az egyik tag haza fog hozni egyet! A dekorációra kattintva a „Görögbetűs ház státusz" [Check Greek House Status] pontot választva leolvashatod a ház állapotát:

- a ház szintje
- a tagok száma
- a jelöltek (szolgák) száma
- a közös barátok száma
- a következő szintre lépéshez szükséges barátok száma
- a jelenlegi szinten elérhető maximális taglétszám

Az adott szintekhez egy-egy kis bónusz is kapcsolódik, az alábbiak szerint:

- 1. szint: A tagok elmennek otthonról, és ha nincs a házon ilyen, egy görögbetűs dekorációval térnek haza (ez a folyamat vételtenszerű, mint az össze, alább felsorolandó ilyen „partizánakció" is).
- 2. szint: A tagok elcsavarognak, és egy doboz pizzával térnek haza.
- 3. szint: Nincs plusz móka.
- 4. szint: A Cheerleader és a Mascot látogatásának esélye jelentősen nő.
- 5. szint: Az Evil Mascot látogatásának esélye növekszik (e három NPC-ről lásd e fejezet 5. szakaszát!).
- 6. szint: A tagok ismét elmászkálnak, és kisebb, nem drága holmikat hurcolnak haza (olcsó TV és hifi, kávéasztal, szék, kanapé, bonsai fa, játékkonzol, RC-autó, ilyesmi).

Mint fentebb írtam, a ház szintjétől függően egyre lassabban csökken az éhség, kényelem, ürítés, energia, és higiénia szükséglet, míg ugyanilyen ütemben nő az igény a szórakozásra és szocializálásra, így szabad akarat mód-

ban simjeid leginkább e két tevékenységet fogják választani. Épp ezért gondoskodj róla, hogy a házban legyen elegendő, különféle jellemeknek megfelelő mókalehetőség, no meg sűrű legyen a vendégjárás. A tógapartik erre is remekek, az említett új, csoportos lehetőségek, mint a lógás vagy a hekilabda ball szintén, no meg a tagság növelése. A külsős, tehát nem bentlakó simek ugyanis az átlagos látogatóktól eltérően viselkednek: egyrészt gyakrabban bukkannak fel, és üdvözölni sem kell őket, rögtön „belakják" a hajlékot, másrészt ha ott vannak, ugyanúgy használhatják annak minden elemét, tehát alhatnak az ágyban, kaját készíthetnek, és a többi. Amennyiben üres hely van a házban, azaz akár egy bentlakó távozik az egyetemről, akár nő a ház szintje, és még nem érted el a 8 fős limitet, bármely külsőst beköltöztethetsz: vagy ő lehet a kezdeményező (telefon / Greek House / Move into Greek House), vagy valamely bentlakó, az „Ask to Move In" interakciót elindítva rajta. Ilyenkor egyébként célszerű a közvetlen, sok baráttal rendelkező, illetve ilyeneket gyorsan és könnyen szerző komát választani, hiszen ezzel a ház fejlődését segíted.

A görögbetűs ház másik speciális minijátéka az **újoncok [Pledge]** (vagy nevezhetjük szecskáknak, kopaszoknak, csicskáknak, szolgáknak őket, kinek-kinek ízlése és egyénisége szerint) rendszere. Ez szolgál ugyanis a tagfelvételre: ha kiválasztasz valakit, akit szívesen látnál a ház tagjainak sorában, rákattintva kiválaszthatod a „Jelentkezni" [Ask To Pledge] interakciót (kicsit el van szúrva itt is sajnos a magyar fordítás). A csatlakozásnak két feltétele van: üres tagi hely (vagyis nem a házban, hanem a taglétszámban kell üresedés, tehát pl. 4. szinten húszig mehetsz el), valamint a kiválasztott és a hívó között egy megadott nexus, az alábbiak szerint:

- ha a felkért sim Zárkózott / Közvetlen [Shy / Outgoing] értéke > 5, a hívó felé 50 napi és 10 általános kapcsolati pont feletti értékkel kell viszonyulnia;
- ha ez az érték 5 alatti, a két viszonyszám 40 és 5.

E személyiségjegyet egy NPC-nél ugye csak a gesztusokból és viselkedési mintákból tudod megállapítani, de mint mindig, most is a legjobb értékmérce a barátság, hiszen ha ez a nexus létrejön, mindkét fél 50 ponttal viszonyul egymáshoz; ha erre még egy picit rápakolsz, és eléggé feltolod az általános viszonyt is, biztosra veheted, hogy az illető elfogadja a felkérést.

A szolgák megkapják a külsős tagoknak járó „extra látogatói" privilégiumot, azaz használhatják az ágyat és főzhetnek is maguknak. A fő kötelességük azonban az, hogy az elfogadástól számított 14 játékóráig a bentlakó tagok minden kívánságát szó nélkül teljesíteniük kell. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a már ismert „Rávenni..." [Influence To...] ponttal bármire is bírod rá őket, ezért nem jár befolyáspont-levonás – azaz ha sikerül folyamatosan egy-két szolgát tartani a házban, a kerti- ás házimunkákon át a leckék megírásáig ők mindent elvégeznek, így simeddel folyamatosan bulizhatsz és szocializálhatsz, miközben mindez még a tanulmányi eredmény rovására sem megy. Miután a „szolgaidő" lejárt, az illető teljes értékű külsős taggá válik, a többiek köré gyűlnek és üdvözlik őt. (Ha ez nem történik meg, akkor is tudni fogod, hogy lejárt próbaidő; egyrészt üzenetet kapsz, másrészt a „Rávenni" interakciónál a korábbi 0 pont helyett a valós értékek jelennek meg.). Ha bentlakót szeretnél faragni a friss tagból, ezt mindkét oldalról megteheted: egyrészt egy belsőssel rákattintva az „Ajánlat... / Összeköltözés" [Propose... / Move In] ponttal, másrészt a külsős részéről a telefonon elérhető „Görögbetűs ház / Beköltözés görögbetűs házba" akcióval. Fontos: a 14 órát *a házban kell letölteni;* ez azt jelenti, hogy mivel a tagjelölt vendégként „funkcionál", és általában előbb-utóbb hazamegy, rendszeresen át kell őt hívnod, hogy ezt az időt kitölthesse.

A görögbetűs ház státusza mindaddig fennmarad, míg van lakója. Amint az utolsó lakó is elhagyja, visszaminősül magánházzá, kibérelhető, és az új tulajnak a már ismert módon ismét be kell adnia igénylését a státusz elnyerésére.

II.6.1.4. Speciális lehetőségek: a Titkos Társaság

Minden egyetemvárosban van egy titkos társaság, még titkosabb főhadiszállással, mely a szomszédság nézetben sem látható. Tagjaik a kollégiumban és magánházakban, látogatóként civilben járnak, a közösségi helyeken (előszeretettel látogatják azokat, ahol biliárdozni lehet) viszont egyenruhában: a fiúkon fekete, a lányokon mélybordó nadrág, mindegyik nemen fekete zakó, bal oldalt, a szív felett egy lámafej. Három ilyen komával kell összehaverkodni (sima barátság elég, azaz a napi kapcsolati pontokat 50 fölé kell emelned), ezután várni türelemmel. Amikor legkevésbé számítasz rá, éjjel 11 és éjfél között simedre nyitják az ajtót, megbilincselik, egy, az épület előtt várakozó limuzinba tuszkolják, majd elviszik a székhelyre. Itt a tagok szertartásosan üdvözlik őt, maguk közé fogadják, és használhatja a számtalan bónuszt:

- A komputereken meghekkelheti az osztályzatokat („Főiskola / Jegyek módosítása" [College... / Hack Grades]); ezt csak magas logikával tedd! Erről e fejezet 2. szakaszában lesz szó részletesen.
- Megtanul egy titkos kézfogást, a tagokat így üdvözölheti, illetve a „Játsszon..." menüben is megjelenik ez [Greet with Secret Handshake, ill. Play...]. Az elfogadáshoz a másik komával jó viszonyt kell ápolni, és jó, ha az illető játékos vagy aktív. Ha hősöd visszakerül a civil életbe, a régi tagokat ugyanígy lehet majd üdvözölni, mindenki más furcsán fog rá nézni, ha ezt előadja.
- Viselheti az egyenruhát.
- Bármikor elmehet a főhadiszállásra (telefonon, a taxihoz hasonlóan fuvart [Transportation] kérve), és használhatja az ott található különleges tárgyakat. Ez egy nyugodt hely, lehet tanulni is, lazulni is; ha meguntad a dolgot, klikk simeden és „Hazamenni" [Go Home].
- Minden bázison van egy pénzhamisító gép, mely kiváló lehetőség a gyors pénzszerzésre, lásd bővebben: 10. fejezet, 4. szakasz.
- A főhadiszállásokon van néhány, más módokon az egyetemvárosban elérhetetlen karrierjutalom, mely a gyors képességfejlesztésre kitűnő (és ez ugye a magasabb szintek elérésében kifejezetten hasznos); hogy hol mit találsz, változó, a részletes leírást megtalálod a 9. fejezetben.
- És persze mindig van valaki a házban, tehát lehet szocializálni ezerrel (egy tudósfajtának bőven elég ez, az ő számukra ideális megoldás e társaságba kerülés!)

Fentiekhez még egy plusz: amint a házba érsz, simed szabadon felhasználhatja a társaság 30-40 ezer simoleon közötti törzstőkéjét, azaz ebből a pénzből átépítheted a hajlékot, építhetsz normális konyhát, fürdőt, sőt hálószobát – akár ott is lakhatsz. Ám ennek van egy nagy ellenpólusa: a kifelé menő telefonhívások blokkolva vannak, tehát sem szolgáltatót, sem házhozszállítást nem tudsz felhívni, de még a barátaiddal való kapcsolattartás is lehetetlen emiatt, egyedül a hazaszállító limuzint lehet odarendelni. És még valami: ha a félévi záróvizsgára a székházból megy simed, az osztályzatért járó díj a társaság kasszájába megy (minden egyéb, személyes bevétel szerencsére nem). A játékot természetesen elmentheted, mialatt simed a főhadiszálláson tartózkodik, de ha kilépsz, visszatöltéskor hősödet a lakóhelyén fogod találni, épp hazaérkezés közben, hiszen ugye a székház nincs rajta a térképen, így nem tudnál belépni sem, hogy folytasd a játékot.

> **Megjegyzés:** *az első alkalommal, amikor simed megérkezik, a teljes vágy és félelempanel felfrissül, ami szintén egy bónusz, főleg, ha valami olyan „ragadt" ott be, ami csak a helyet foglalja.*

> **Fontos:** *Az Éjszakák csomagot feltelepítve simed hozzájut egy személyes készlethez, melynek használatával „kirabolhatja" a székházat, azaz magával viheti például bármelyik aspirációs jutalmat! Minderről bővebben a III. részben, a 10. fejezet 1. szakaszában!*

II.6.2. Az egyetemi élet elmélete

Az egyetemen nem játszik be a szokásos öregedés, itt szemeszterek vannak, mégpedig négy, ezek sorban (zárójelben a kezelőfelületen alkalmazott rövidítések):

- Gólya (G.) [Freshman (Fresh.)]
- Másodéves (M.é.) [Sophomore (So.)]
- Harmadéves (H.é.) [Junior (Jr.)]
- Végzős (V.) [Senior (Sr.)]

Mindegyik két félévből áll, minden félév három napig tart, ez ugye összesen 24 nap, ehhez jön 3 plusz ajándék, amikor megünnepelheted a diplomádat, így összesen 27 napot tölthet el simed az alma mater falai között. Legalább-is minimálisan. Ugyanis minden félév végére el kell érnie a 3 [C-] minősítést, ha ez nem sikerül, megismételheti a félévet, ez a tanulmányi próbaidő [Academic Probation]. Ha ennek végére sem éri el ezt az osztályzatot, azonnal kicsapják. Legrosszabb esetben tehát (vagyis ha minden félévet megismétel), 51 napot kell lehúznia az egyetemen.

Az egyetemi évek alatt és után a következő bónuszok járnak:

- Az első év végén simed kap egy új vágy ikont, az utolsó elvégzése után pedig még egyet, így tehát összesen hat lehetősége lesz, hogy az életben aspirációját és befolyását növelje.
- A harmadik év végén plusz egy zárolási lehetőséget kap, így már két vágyat vagy félelmet rögzíthetsz, ami újfent hatalmas segítség.
- Ha sikeresen elvégezte a másodévet, lehetőséged van simed aspirációját megváltoztatni.
- Az egyetemi évek során persze rengeteg barátot szerez hősöd, fejlődik jártasságaiban, melyek hatalmas lökést adnak majd a választott karrierben. Van pár interakció, mely csak felsőfokú képzésben részesült sim sajátja lehet, erről már szóltam, és még fogok is szólni.
- Csak a diplomások részére érhető el négy új karrier (lásd: 7. fejezet).
- Az egyetemet végzettek a választott szakmájukat különlegesen magas szinten indíthatják, erről szintén a 7. fejezetben.

Aki diploma előtt hagyja el a tanintézményt, az alábbiakat szenvedi el:

- Megtarthatja minden, a tanulmányi évek alatt megszerzett bónuszát (pl. ha elvégezte ez első szemesztert, a +1 vágyikont), de nem érheti el a csak diplomásoknak fenntartott négy új karriert. Ez vonatkozik a kicsapott és az önként kilépett diákokra is.
- A kirúgott tanuló egy további félelemikonnal lesz büntetve.

Az egyetemi „munka", azaz a tanulás alapját egy pontszámítás képezi. Mindenféle, az okulással összefüggő tevékenységért bizonyos mennyiségű pont jár, ezek összege határozza meg a diák tanulmányi eredményét, melyet egyrészt az általános és középiskolákban megismert minősítési rendszerrel értékel ki a szimuláció, másrészt ezek számszerűsítve is vannak. A félév végén e számszerű eredmény is eltárolásra kerül, és amint egy újabb félévet befejezel, e számértékek átlaga adja meg a „Tanulmányi átlag" [GPA - Grade Point Average] értékét, ezt a szokásos helyen, azaz a munkapanelen olvashatod le. Az utolsó záróvizsga végén ez a mutató dönti el, „simán", vagy kitüntetéssel (With Honor) szerzi-e meg hősöd a diplomáját:

- 3.7-es átlag: Cum Laude
- 3.9-es átlag: Magna Cum Laude
- 4.0-ás átlag: Summa Cum Laude

Ez a minősítés nagyon fontos lesz a felnőtt életben, a munkavállalásnál, erről a már említett 7. fejezetben olvashatsz. És nemcsak emiatt érdemes hajtani a minél jobb eredményre, ugyanis a félévi záróérték alapján kap simed „fizetést". Lássunk először egy táblázatot a fentiekről, ezt megtalálod a Mellékletek között is, az *„[Egyetem] Pontszámítás"* táblában.

> **Megjegyzés:** *Ha simed a félév zárásakor 5*-os [A+] minősítést ér el, „felkerül a dékáni listára" [Dean List], ez egyes figuráknál komoly vágyként (2500/1500 pont) jelentkezhet!*

Technikailag maga a tanulás a következőképp néz ki: a munkapanelen az ismerős mérce neve most „Órai teljesítmény" [Class Performance]. Ez minden szemeszter elején lenullázódik, és látsz rajta egy fehér szintjelzőt is. Jobboldalt a szokásos módon be vannak jelölve az adott szakhoz szükséges képességek – ha ezeket megszerzed, az említett mérő „kiteljesedik" (az első két szemeszterben három, az utolsó kettőben két szegmensből áll ez a mérce, tehát ennyi jártasságot kell felfejlesztened a sikeres „feloldáshoz"). Az a bizonyos fehér vonal a vizsgaszint, értékelhető eredményhez legalább ezt el kell érned, ha nem, jön a félévismétlés. Nyilvánvaló, hogy első körben

Osztályzat		Számszerű	Szükséges	
Angol	Magyar	eredmény	min. pont	Juttatás
A+	5*	4.0	1000	1200
A	5	3.9	975	1100
A-	5	3.7	925	1000
B+	4/5	3.3	825	800
B	4	3.0	750	700
B-	4	2.7	675	600
C+	3/4	2.2	575	500
C	3	2.0	500	400
C-	3	1.7	425	300
D+	2/3	1.3	325	0
D	2	1.0	250	0
D-	2	0.7	175	0
F	1	0.0	175 alatt	0

érdemes megszerezni a szükséges jártasságokat, hogy aztán a mércét feltölthesd a pontokkal. A pontokkal játszhatsz, vagyis elegendő annyit összeszedni, hogy elérd a megfelelő minősítést, ha a mérce betelt, felesleges tovább hajtani, hisz a fölösleges pontok elvesznek, nem vihetők át a következő félévre (erre egyébként ilyen esetben kiírás is figyelmeztet). Lássunk egy összefoglalót (kifejtésük alant), milyen tevékenység hány pontot ér, ezt is megtalálod a mellékletben, az „[Egyetem] *Pontgyűjtés"* táblázatban:

Tevékenység	Pontszám
Részvétel záróvizsgán	336 pont (2 óra, 168 pont/óra)
Félévi házi dolgozat elkészítése	325 pont (3 óra, kb. 108 pont/óra)
Eredmény meghekkelése	180 pont/óra
Csoportos kutatás (5 sim)	120 pont/óra
Csoportos kutatás (4 sim)	105 pont/óra
Részvétel előadáson	100 pont/óra
Etyepetye egy professzorral	100 pont/óra, illetve 50 pont/menet
Házi feladat elkészítése	90 pont (1 óra)
Csoportos kutatás (3 sim)	90 pont/óra
Csoportos kutatás (2 sim)	75 pont/óra
Kutatás egyedül	60 pont/óra
Korrepetálás kérése	4 pont "fordulónként"
Beszélgetés a szakirányról	2 pont "fordulónként"
Kapcsolat szakirányú professzorral	Napi és ált. kapcs. pontok arányában

Fontos megjegyezni, hogy egy adott osztályzat eléréséhez szükséges pontokat bármelyik fenti forrásból összeszedheted, tehát az egyetemen *nem kötelező* elvégezni a házi feladatot, a félévzáró dolgozatot, részt venni előadáson vagy a záróvizsgán. Ahogy mindjárt részletezem, az utóbbi akció azonban ajánlott, ugyanis ennek kihagyása jelentős pontlevonással jár. Ha tehát feltételezzük, hogy simed bemegy eme vizsgára, jó hangulatban 336 ponttal gazdagodik. Ebből az következik, hogy a sikeres félévzáráshoz csak 89 pontot kell összeszednie, hiszen a félévismétlés elkerüléséhez szükséges 3 minősítéshez 425 pontra van szükség. Erre elég akár egyetlen házi feladat kitöltése, egy 3 fős kutatás (ha szükség van valamely jártasság fejlesztésére), vagy akár két – hm – etyepetye-menet egy professzorral. A legjobb eredményhez, azaz a csillagos ötöshöz már 664 pont kell, így ide több energiára van szükség: egy 2 órás előadás 200 pont, a félév három napja alatt így 600 pont jön össze, ehhez még 64 kell, amihez elég bármelyik előbb említett tevékenység. De ha meg akarod spórolni ezt a 6 órát, van egyszerűbb megoldás is: a félévi dolgozat 325 pont, egy házi feladat 90, ebből három 270, ez 595, marad 69, ami újfent bármivel összekaparható. És ami miatt ez jobb: a már bemutatott befolyásrendszer, hiszen például a félévi doga meg-

íratásával 3 értékes órát nyerhet simed, így a 2500 pont abszolút jó befektetés. Ha még a három házi feladathoz szükséges 6000 pont is rendelkezésre áll, semmit nem kell tanulnia, gyakorlatilag így átbliccelve az összes szemesztert, simán Summa Cum Laude végezheti el az egyetemet. Fentieket kombinálhatod is persze: elküldöd simedet előadásra, megíratod valakivel a leckét, és így tovább, a lényeg, hogy összeszedd a szükséges pontszámot. (Itt természetesen a jellemvonások és aspiráció is bejátszik, ki mivel tudja termelni a befolyás- és aspirációs pontokat.). Lássuk most részletesen az egyes tevékenységeket!

Előadások

A Mellékletek „[Egyetem] *Órarend*" táblázatában megtalálod az egyes szakok órarendjét. Általában 2 óra egy előadás, de vannak 3 órás kurzusok is. Mint fent írtam, egy óra 100 pontot ér, ám ez csak alapérték. Két tényező befolyásolja: a hangulat és a pontosság. Előbbi épp úgy játszik be, mint a munkába járásnál, tehát amint simed elhagyja lakóhelyét, hogy az előadásra menjen, a hangulatmérő „befagy", és ez képezi a pontszám bázisértékét, az alábbiak szerint:

- Jó hangulat (+55 felett): 100 pont/óra
- Közepes hangulat (-20 és +55 között): 75 pont/óra
- Rossz hangulat (-20 alatt): 50 pont/óra

Mindezt csak akkor kapja meg simed, ha pontosan érkezik az előadásra. A késés súlyozottan csökkenti a pontot, azaz egy kétórás „szeánsz" esetében a félórás csúszás 75%, egy óra 50% pontlevonással jár. Mivel munkába szállító autó nincs, egy órával az előadás előtt figyelmeztetést kapsz, és épp úgy, mint a mindennapi életben, megfelelő ikon megjelenik simed parancssorában, ha mégsem, kattints a karakteren, és válaszd a „Főiskola / Órára menni" [College / Go to Class] pontot.

Házi feladatok

Ez nagyban hasonlít a kisiskolások tevékenységéhez, kis kék könyvecske, simeden kattintva érheted el a „Főiskola / Házi feladatot elkészíteni" [College / Do Assignment] pont alatt. Ekkor hősöd keres egy asztalt, vagy ennek hiján egy helyet a padlón, és nekiáll kitölteni a füzetet, a feje felett megjelenik a már ismerős világoskék folyamatmérő. Ugyanúgy, mint ott, bármikor megszakítható és folytatható e tevékenység, az említett interakció a könyvecskén is végrehajtható. Ha simed hangulata -20 alá esik, vagy nagyon lecsökken az éhség, kényelem, ürítés, energia, szórakozás szükséglet bármelyike, magától is félbehagyja a munkát.

Kicsit szokni kell, hogy minden simnek *három* ilyen füzete van; tehát ha egy leckeírást félbehagytál, és a következő alkalommal nem a könyvön, hanem simeden választod ki ezt az akciót, egy újabb példányt húz elő. Ha már három füzet hever szerteszéjjel a házban, hősödön nem érhető el az említett menüpont, valamelyik félkész feladatot kell folytatni. Épp ezért jó, ha megjegyzed, hol hagytad a füzetet, hiszen egy kollégiumban lehet, hogy az egész ebédlő tele lesz ilyenekkel, és viszi az időt, míg megtalálod a megfelelőt – legjobb, ha miután simed otthagyta, vásárlás módban átviszed a szobájába a cuccot (nemcsak mozgatni, törölni is lehet ezeket!). Az, hogy kihez tartozik a könyvecske, egyszerűen megtudod: rákattintva a „Házi feladat megírása" [Do Assigment]" jelzi, hogy az aktív karakteré, a „Do Sim X's Assigment" pedig hogy X simé (itt sajnos rendesen el van szúrva a magyar fordítás, ugyanis hiányzik a sim megnevezése, így csak a „házi feladatának elkészítése" olvasható). Mindkét esetben láthatod azt is, hány százaléknál áll a kitöltés. Utóbbi pont egyébként még valamit jelez: mint a gyerekek és tinik esetében, itt is megcsinálhatod bárki házi feladatát, persze az ezért járó pontokat a füzet gazdája fogja megkapni, de például ezzel a megoldással besegíthetsz valakinek, ha simed jól áll és ráér, a másik pedig épp a bukást akarja elkerülni. Mint ott említettem, 2000 befolyáspontért rávehetsz egy másik komát, hogy írja meg a leckét; ilyenkor, ha több, simedhez tartozó füzet hever a lakásban, a legközelebbit fogja választani, illetve azt, amit el tud érni (például nem hősöd bezárt szobájában van – épp ezért gondoskodj róla az akció kiadása előtt, hogy legyen ilyen, különben elvesznek a pontok!).

Egy lecke megírása egy játékórát vesz igénybe, de ez felére csökkenthető segítséggel. A könyvecskén elérhető az „Segítség kérése a házi feladathoz" [Ask for Help...] akció, itt kiválasztható, kitől kérjen segítséget simed. A segítőre is vonatkoznak a fentiek, azaz ha hangulata vagy a felsorolt szükségletei lecsökkennek, abbahagyja a mókát (és érvényes ez persze a befolyásolással megnyert „helyettesre" is). Ellenoldalról is működik a dolog, tehát simed is felajánlhatja a segítségét, egyrészt pénzért – erről lásd e fejezet 4. szakaszát -, másrészt ingyen, a füzeten kiválasztható „Segíteni X simnek a házi feladat megírásában" [Help with Assignment] menüpontra bökve.

▶ **Egy kis trükk a végére:** *főleg a tudós simeknél jelenhet meg a „Házi feladat megírása" [Do Assignment] vágy. Ha nem akarsz ilyet írni, de a pontot begyűjtenéd, és például egy kollégiumban vagy, várd meg, míg egy NPC nekiáll a saját melójának, figyeld a feje feletti „készültségjelzőt", és amikor úgy 75%-on áll, kezdeményezz a koma valami szociális interakciót. Ekkor feláll, készen a dumára, mókára. Nincs más dolgod, mint a fent leírt módon befejezni a leckéjét, és máris gyarapodtál jó pár aspirációs ponttal...*

Félévi házi dolgozat

Minden szemeszteren egyszer lehetőséged van egy amolyan „disszertáció" megírására. Ehhez számítógépre van szükséged, ezen válaszd a „Főiskola / Félévi házi dolgozat" [College / Write Term Paper] pontot. A körülmények azonosak a házi feladatnál megismertekkel: megjelenik a világoskék folyamatmérő, ez is bármikor abbahagyható és onnan folytatható, és itt is a hangulat és szükséglet alapján megszakíthatja simed a munkát. A dolgozat elkészítése 3 játékóra, 325 pontot hoz a konyhára; sajnos itt nincs lehetőség segítésre és más feladatának elvégzésére, viszont befolyásolásra igen, a 2500 pont az igencsak tekintélyes 3 óra tükrében bőven megtérül. Természetesen itt fokozottan igaz, hogy figyelj oda, a felkért koma megfelelő hangulattal és feltöltött szükségletekkel üljön le a gép elé, hiszen ha egy óra múlva ürítenie kell, abbahagyja a melót, és ezzel részéről vége is a dalnak, oda a 2500 pontod.

Záróvizsga [Final Exam]

A szemeszter zárásaként vizsgáznia kell simednek. E két órás elfoglaltságra egy megadott időpontban kerül sor, a munkapanelen öt órával a kezdete előtt megjelenik az erről szóló figyelmeztetés, illetve a képernyőn is feltűnik mindez, de hősöd portréja alatt, a szemeszterjelző csíkja fölött tartva a kurzort, szintén leolvasható, hány óra van még hátra a vizsgáig. Ha az időpontja épp egy előadás idejére esik, utóbbi elmarad, a vizsga az egyetem legfontosabb eseménye. Épp úgy, mint a kurzusok esetében, itt is befolyásolja az érte járó pontszámot simed hangulata:

- Jó hangulat (+55 felett): 336 pont
- Közepes hangulat (-20 és +55 között): 264 pont
- Rossz hangulat (-20 alatt): 168 pont

A fentiek tehát az egész, két órás időtartamra vonatkoznak, és itt is bejátszik a késés, épp úgy, mint ott. Mint említettem, e vizsgát sem kötelező megírni, ám minden egyéb tevékenységtől eltérően ennek kihagyásáért komoly büntetés jár: 350 pont levonása. Mivel ezután megtörténik a szemeszter kiértékelése, javításra nincs mód, így mindenféle számolgatás helyett (hogy például a bukás elkerüléséhez a szemeszteren 775 pontot kell elérned, így a 350 pontos bünti után is marad 425, amivel meglesz a 3) a legjobb, ha legalább ezt a mókát beüternezed, és ennek pontjával (pesszimisták a 168 ponttal, optimisták a 336-tal) számolsz.

> **Megjegyzés:** *Sajnos ismét a magyar fordítás hibájára kell felhívnom a figyelmet: a képernyőn a következő felirat jelenik meg a fent említett figyelmeztetésképp: „A Főiskolai Vizsgairoda XY záróvizsgáját 5 órára tette. El ne késs!". Nos, ez fordítási hiba: nem öt órára tette, hanem öt óra múlva fog kezdődni, tehát ha ez a figyelmeztetés 9 órakor fut be, 14 órakor, azaz délután kettőkor lesz a vizsga.*

Csoportos kutatások

Új és jópofa lehetőség az ismeretszerzésre és ismerkedésre. A könyvszekrényeken (az alapcsomagban lévőkön is) új menüpont jelent meg: „Főiskola

/ Kutatás" [College / Research]", ezzel állhatsz neki a munkának. A különlegesség az, hogy ezt figurád többedmagával is végezheti: amikor belemélyed a könyvbe, kattints egy közelben álló komára (aki lehet játszható vagy NPC egyaránt), és válaszd ki a „Megkérni, hogy vegyen részt csoportos kutatómunkában" [Ask To Join Group Research] akciót, illetve a másik oldalról nézve a kutató figurán érhető el a „Részt venni csoportos kutatómunkában" [Join To Group Research] opció. Összesen öt sim okosodhat így csoportban; a bázispont a magányos kutatásnál 60 pont, ez minden egyes új csatlakozó belépése után 15 ponttal nő, így egy ötfős „önképzőkör" 120 ponttal gyarapodhat óránként. Bónuszként e tevékenység közben a fiatalok eszmét is cserélnek, így nő kapcsolati pontjuk, no és persze a társaság szükséglet is kielégítésre kerül (a témaváltás itt is elérhető, mint bármely más beszélgetésnél). Talán mondanom sem kell, hogy a könyvtár a legideálisabb erre a tevékenységre. Még egy megjegyzés: a kutatásban részt vevők száma nincs korlátozva, de a pontnövekedés az imént említett módon, az ötödik koma csatlakozása után megáll. Azonban adott esetben hasznos, ha plusz 1-2 simet sikerül beszervezned, hiszen ha az ötösből bárki kiesik (az ominózus hangulat- vagy alapszükséglet-csökkenés miatt), az extra figura automatikusan a helyére áll. És azt is jegyezzük meg: ez nem jártasságfejlesztés, a kutatás az adott szakirányra irányul (erről az eközben rendszeresen felröppenő ikonok árulkodnak), tehát a mi szempontunkból puszta pontgyűjtés.

Hekkelés

A legérdekesebb, legizgalmasabb és legkockázatosabb akció pontgyűjtésre az eredmények meghekkelése. Erre csak és kizárólag a Titkos Társaságok tagjai képesek: amint simed bekerült egy ilyenbe (erről az 1.4. szakaszban volt szó), az összes komputeren megjelenik egy plusz opció a „Főiskola" [College] pont alatt, és ez a „Jegyek módosítása" [Hack Grades]. E folyamat közben két dolog történik: folyamatosan javul simed eredménye, ezzel együtt a koma különféle biztonsági kapukat tör be, melyek közül néhányat aktivál is. Minél magasabb simed Logika jártassága, annál ügyesebben kerüli ki eme „csapdákat", de még 10. szinten is marad elég, amibe beletenyerel. A tanulmányi szint javulásával együtt nő a beavatkozás rizikószintje is: F-ről D-re kevésbé kockázatos vállalkozás előretolni a szekeret, mint B-ről A-ra. Mind a kockázat szintje [Risk Level], mind az aktivált biztonsági rendszerek száma megjelenik a képernyő jobb felső sarkában, egy kis dialógusablakban. Ha a rizikófaktor elér egy adott magasságba, illetve túl sok „relét" aktiváltál, a helyi hatóságokhoz azonnal eljut a riasztás, megjelenik a rendőrség, és az alábbi büntetéseket szabja ki: 450$ pénzbírság, az eredeti osztályzat visszaállítása, és a számítógép elkobzása. Utóbbit meg lehet akadályozni, ha fizikailag elérhetetlen helyen van a gép, ez az egyetlen reménysugár (az én megoldásom, hogy a számítógépet külön szobába teszem, melynek ajtaját áthelyezem valahová, illetve a „moveobjects" kóddal elépakolok valamit, például egy könyvszekrényt). Épp ezért folyamatosan figyeld a rizikószintet, és ha túl magas, vesd el az akciót, akár a szokott módon, a parancssorban lévő ikonra kattintva, akár az említett dialógusablak bezárásával. Ha picit kifújod magad, visszatérhetsz a bűnös tevékenységhez, ilyenkor minden kezdődik elölről, persze a dolog természeténél fogva magasabb kockázati tényezővel, hiszen immár nagyobb szintű érdemjegyet próbálsz manipulálni.

Kapcsolatok ápolása a professzorokkal

Meglehetősen sajátos, de abszolút életszagú megoldás ez. Amint simed belevág egy szakirány elsajátításába, az első napon, az első előadás alkalmával megjelenik a képernyőn, hogy mely professzorokkal ismerkedett meg az órán (általában egy férfi és egy nő), ők 15/5 kapcsolati ponttal be is kerülnek az ismerősök közé. Legyen kéznél papír: írd fel e neveket (vagy még jobb, ha készítesz egy képernyőfotót, erre akár a pillanatfelvétel is jó). Nagyon fontos ugyanis, hogy minden itt következő pontgyűjtés csak és kizárólag a simed szakirányában tanító professzorokkal lehetséges, hiszen ugye sok értelme nem lenne egy matektanárt elcsábítani, ha figurádnak a pszichológia terén kell fejlődnie. Sajnos a szimulációban a téged érdeklő profok nincsenek kiemelve, egy csomagban vannak az egyetem többi oktatójával, így ha például egy közösségi helyen megismerkedsz egy más szakterületen mozgolódó bácsival, elkeveredhetsz. A gyűjtögetés három szinten lehetséges:

- **Kapcsolati pontok:** Minden napi kapcsolati pontért 5, általános kapcsolati pontért 6 pont jár, a maximálisan így összeszedhető pontérték előbbi esetben 340, utóbbi esetben 475. Azaz: a fent említett nyitószint (15 napi, 5 általános) 75+30=105 pontot ér. Sajnos azonban mindez negatív irányban is igaz, azaz a kapcsolati pontok romlása és/vagy egy rosszul elsült szociális interakció következtében elszenvedett pontvesztés ugyanennyiben „fáj", tehát a fentieknek megfelelően 5, illetve 6 pont vonódik le a tanulmányi összpontszámból. Így tehát itt főleg fontos legalább egy napi telefon, és a rizikós interakciók elkerülése.
- **Korrepetálás kérése:** A simeddel egy szakirányban mozgó profon elérhető a „Korrepetálás kérése" [Ask for Tutoring] interakció (ez a „mentőöv", azaz ebből is megtudhatod, az illető megfelelő alany-e mindezen pontszerzésekre). Ez egy eszmecserének felel meg, azaz simed kérdez, mire az oktató válaszol. Egy-egy ilyen kérdezz-felelek „forduló" végén 4-4 ponttal nő hősöd tanulmányi összpontszáma, bónuszként pedig az adott professzorral a napi kapcsolati érték is nő, plusz a Társaság szükséglet is kielégül. Kellemes megoldás!
- **Etyepetye:** Ilyen is van az életben... Ha simed egy, a szakirányának megfelelő oktatóval lezavar egy jó öreg etyepetyét [WooHoo], minden akció végén 50 pontot kap, no meg persze a kapcsolati érték változása miatt is hozzájut pár plusz pontocskához. Ennek megfelelően viszont vigyázz, mert a visszautasítás komoly vérveszteségekkel jár – ez sem kevésbé rizikós vállalkozás, mint a hekkelés.

Beszélgetés a szakirányról

Ez gyakorlatilag megegyezik a professzoroknál említett „korrepetálás kérése" interakcióval, csak itt egy másik, az adott szakon tanuló diáktárs az alany, a régi jó „Beszélgetés..." [Talk...] menüben találod meg a „Szakirányról" [about Major] pontot. Játék mint fent, azaz kérdezz-felelek, minden forduló ebben az esetben 2-2 pontot ér, és persze a Társaság szükséglet, plusz a kapcsolati értékek is nyernek az ügyön.

A fejezet végére még egy jó tanács: nagyon fontos, hogy *előre kell gondolkodnod.* Azaz ha úgy érzed, hogy simedet jó hangulatban tudod majd elküldeni egy záróvizsgára, beírhatod magadnak a 336 pontot, és ehhez kell összeválogatnod a megfelelő pontértékű akciókat. Ha minden jártasságban elérted már a megfelelő szintet, legyen az akció leckeírás, kutatás, órákra járás, befolyásolás előbbi elvégeztetésére, és a többi. A lényeg, hogy ne adj ki többet magadból, mint ami feltétlenül szükséges, és legyen elég időd a kapcsolatok ápolására, a bulira, mókára. Nagyon hasznos itt is a gondolkodó sapka, akár fejlesztésnél, akár tanulásnál. Ha megszerzed a kellő rutint a fentiekben, meglepő módon ki fog nyílni az egyetem addig zárt világa: a lazítás, szórakozás, nagybetűs élet, míg a többiek gürcölnek, hogy valahogy átvergődjenek a féléven. Ez a gyönyörű ebben a játékban...

II.6.3. Az egyetemi élet a gyakorlatban

Nos, a fentiek tisztázása után ez egy rövid rész lesz, pusztán azt nézzük át, hogyan is működik minden a gyakorlatban. Azt ugye már tudjuk, hogy simednek egy, a későbbi karrierjéhez passzoló szakra kell járnia, és a megfelelő párosításokat is kitárgyaltuk. Amint megérkezel a suliba, ugorj neki egy számítógépnek, indítsd el a „Főiskola / Tanulmányi osztály – Szakirány kiválasztása" [College... / Registrar – Declare Major] akciót, majd bökj a megfelelő szakterületre.

Fontos megjegyezni, hogy első évben még nem kötelező szakosodni, csak a másodiktól, és ha nem teszed meg, ezen év végén a játék automatikusan beosztja simedet valahová – szerencsére a harmadik év végéig lehetőséged van szakot váltani (számítógép, „Főiskola / Tanulmányi osztály – Szakirányváltás" [College... / Registrar – Change Major]), tehát nincs ebben sem nagy veszély. A harmadév végén viszont a szimuláció zárolja az állást, onnantól kezdve a negyedik évet abban kell végigtolnod. Azért javasoltam, hogy rögtön beköltözéskor intézd ezt el, mert ha nem teszed, a program össze-visszasza fog mindenféle jártasságok fejlesztésére kapacitálni, aminek sok teteje nincs (mindenből meg kell majd szerezned kettőt, kivéve a karizma és az erőnlét, ezekből 1-1 szint kell). A karok váltogatása amúgy abban az esetben lehet jó, ha a megszerzett jártasságok fedik a másik szakot is, és annak sze-

rencsésebb az időbeosztása – ám én ezt sem javaslom, mert ha elfelejted simedet a neki kijelölt szakra íratni, és a harmadik év végén lezáródik az „opcionális" időszak, beleragad valamibe, ami neki nem olyan jó. Szóval a lényeg: tudod, mi kell hősödnek, beköltözéskor rögtön megpályázod az adott szakirányt, és ezzel letudod a szimuláció eme részét, többet nem kell vele foglalkoznod. Legyen ez az első fontos és kötelező lépés az egyetemi élet során!

Ha ez megvan, már „csak" tanulnod kell - rá kell startolnod a minél jobb tanulmányi eredményre, és az ismerkedésre. Ez utóbbi ugye azért is jó, hogy minél előbb teljesen „kinyíljon" a befolyásmérő, és a körülötted élők neked dolgozzanak, így több időd jusson másra, ahogy erről az elméleti részben már részletesen szó esett.

Annyi még a tudnivaló, hogy a különféle tanulási tevékenységek eddig nem látott mértékben szívják le a szükségleteket, erről álljon itt egy kis táblázat:

Szükséglet	Változás (óránként!)
Éhség	-5
Kényelem	-5
Ürítés	-5
Energia	-2
Szórakozás	-5
Társaság	+2
Higiénia	-5

Ebből látható, hogy csak a Társaság nő valamelyest, a többiek csökkennek, mégpedig az Energia kivételével jelentősen. Épp ezért kiemelkedő jelentősége van az Egyetemen a közösségi helyeknek, és az új tárgyaknak, főleg a szórakozásra valóknak (biliárd, vízipipa és társaik, erről lásd a 10. fejezetet!).

A végére egy amolyan aduász: egyetemvárosban a közösségi helyek hihetetlen lehetőségeket rejtenek! Az alapjátéknál ugye megbeszéltük, hogy a TS2-ben sajátos módon működik az idő, és ha simed elmegy valahová, ott eltölt fél napot, majd hazamegy, az elindulásától számítva néhány óra telt csak el. Épp ezért ezek a helyek a kapcsolatépítés remek terepei voltak – más nem, mivel például jártasságot nem lehetett itt fejleszteni.

Ezzel szemben a kampuszban két plusz lehetőség van:

- Simed az elindulás pillanatában érkezik vissza a látogatásból, tehát nincs időveszteség.
- Az egyetemváros közösségi helyein minden ugyanúgy működik, mint egy kollégiumban vagy magánházban: lehet pontokat gyűjteni gyakorlatilag mindenben: kutatás, beszélgetés proffal, szaktárssal, jártasságfejlesztés – mert itt az is működik! -, házi feladat és félévi dolgozat megírása, és lehet az *összes* szükségletet karban tartani (hála például a kávéstrandnak), ráadásul itt is lehetőség van melegételes konyhát üzemeltetni, tehát még a grillezéssel sem megy el az idő, no és lehet pénzt is keresni.

Sajnos egy kiskaput lezártak a fejlesztők: a fenti „időanomáliát" elemezve arra az eredményre jutnánk, hogy ha simed vizsgája délután négykor kezdődik, elmegy reggel nyolckor egy közösségi helyre, majd délután kettőkor hazatér, a fentiek alapján ugye reggel nyolckor, még mindig hat órája van a vizsgára. Nos, ez nem így van, a vizsga időpontját simed „cipeli magával", vagyis az, hogy mikor lesz a záróvizsga, relatív, független a konkrét időpontoktól – a lakószomszédságban is egyébként így működött ez, hősöd ott is öregedett, és ugye ami ott az életkor, az az ifjú felnőttek esetében az adott félévből, illetve szemeszterből hátralévő idő, ily módon azt itt sem lehet ily módon meghosszabbítani.

II.6.4. Pénzkereseti lehetőségek az alma materben

A kezdő 500$-os pénzalap és az ösztöndíj jó indulás egy diáknak, de pénzre folyamatosan szükség lesz – számlákat fizetni, vásárolni, kaját rendelni, és a többi. Egyetemvárosban nem lehet munkát vállalni a hagyományos értelemben, viszont számtalan pénzkereseti lehetőség kínálkozik.

- **Tanulás:** Ez hoz legtöbbet a konyhára, C- esetén 300-at kapsz, az összeg a szint növekedésével egyre emelkedik, az A+ 1200-at fizet; lásd mindezt a 2. szakaszban, illetve a Mellékletekben, az *„Egyetem] Pontszámítás"* táblában.

- **Kisegítő állás:** A menzán, bárokban, kávézókban leválthatod a személyzetet; kattints a területre vagy a melósra, és itt a „.... dolgozni" [Work as...]" pontra. Az óradíj a következő: kávéfőző [Cafeteria] 50, csapos [Bartender] 80, kantinos [Barista] 80, ezen összeg időarányos részéhez pár simpercenként hozzájutsz. Amint simed átveszi a munkát, egyenruhát ölt és „NPC"-vé válik, azaz többé nem irányíthatod, csak a tevékenység megszüntetését kezdeményezheted (persze ha a kritikus szükségletek vagy a hangulat nagyon lecsökken, hősöd magától „kilép"). A leváltott koma az épületben marad, mint látogató. Megjegyzés: a magyar verzió itt is elég érdekes, a menzán például a pulton az „Étteremben dolgozni", a séfen a „Kantinban dolgozni", míg a kávésplaccon klikkelve a „Felszolgálóként dolgozni", a szakin a „Kávéfőzőként dolgozni" felirat jelenik meg, de persze mind a két kifejezéspár ugyanazt a tevékenységet jelöli. A bárpultnál ez egységes, mindkét esetben a „Csaposkodás" szó jelenik meg. Még egy megjegyzés: ha hősöd a menzán dolgozik, természetesen a főzés jártassága – ha még nincs a csúcson – fejlődik.

- **Személyi edzés:** Ha látsz egy edzést végző simet, kattints rá (természetesen a legjobb e célra a helyi konditerem)! Ha az ő Erőnlét képessége alacsonyabb, mint karakteredé, megjelenik a „Személyi edzést tartani" [Personal Trainer] opció. Az oktatásért pénz kap hősöd, 70$-t óránként, a pénzt akkor gyűjtöd be, ha elveted az akciót, az alany abbahagyja a gyúrást, vagy karaktered áll odább, hangulata, szükségletei csökkenése miatt. Az oktatott koma is jól jár, ugyanis e tevékenység alatt gyorsabban nő az Erőnlét jártasság, sőt, az oktató is részt vesz a képzésben, azaz simed e képessége is nő (persze, csak ha nincs már eleve maximumon). Ennek a mókának van egy nem elhanyagolható jósága még: ha mindkét felet te irányítod, és közös háztartásban élnek; ilyenkor időt spórolsz a fejlesztéssel, plusz a pénzed sem csökken – sőt, sajátos módon a szimuláció ekkor is kifizeti a képzési díjat, azaz az egész buli végén nemcsak testben, de anyagi téren is megerősödik kis közösséged!.

- **Oktatás:** Ha látsz egy leckefüzet fölé görnyedő simet, a könyvecskére kattintva megjelenik az „X.Y. korrepetálása pár simoleonért" [Tutor X.Y. for Simoleons] opció, ezt kiválasztva pénzért oktatsz, óránként 60$-ért. Erre csak másodévtől van lehetőség, csak akkor, ha simed tanulmányi átlaga C, vagy jobb, és ha ez az átlag magasabb, mint az oktatni kívánt koma hasonló értéke. Amint elkészült a lecke, hősöd begyűjti az összeget. E tevékenységre ideális hely egyébként a helyi könyvtár. Az akciót a másik fél is kezdeményezheti („Korrepetálás kérése" [Ask for Tutoring...]).

- **Zenélés:** Az olyan közösségi helyeken, ahol van „nyílt színpad" (angolul „Open Mike Policy"), azaz egy pódium, és rajta pár hangszer, ezek mögé beállva pénzért játszhatsz, sőt, a közelben állókat is bevonhatod, így együttest „alapíthatsz" (ez több érdeklődőt vonz, mint a szólózás). A másik lehetőség emberedre kattintva a „Szórakoztatni / Freestyle borravalóért" [Entertainment / Freestyle for Tips] opció, ez amolyan utcazenélés, forgalmas helyen érdemes bevetni (újabb fordítási hiba: ez egy új menübe került, a régi, viccmesélős továbbra is a „Szórakoztat" menüpont!). A zenélés a kreativitáson, a „szájmenés" a karizmán alapul, ezek minél magasabbak, annál nagyobb lesz a bevétel, de ennek összege az adakozó személyiségétől is függ, a Goromba/Kedves jellemvonástól (50-100$ körüli óradíjra számíthatsz). Hősöd akkor üríti ki a „pénzes köcsögöt", amint abbahagyja a játékot. A hangszerekről,

és a hozzájuk kapcsolódó mókákról bővebben a 10. fejezet 1. szakaszában.

- **Biliárd pénzért:** Erről az ösztöndíjaknál (5. fejezet, 2. szakasz) már volt szó. Minél nagyobb a különbség simed és a kihívott koma e jártassága között, annál jobb pénzt tudsz bezsebelni, a 150$ a legszebb bevételi lehetőség a felsoroltak közül, ráadásul mind a szórakozás, mind a társaság szükségletre jó hatással van.

- **Aspirációs jutalmak:** A Pénzfa, és az itt bemutatkozó pénzhamisító berendezés egyaránt kiváló a pénzszerzésre, előbbit más ismerjük, utóbbiról (mely alapban a Titkos Társaságok székhelyén található, de ha sikerül összeszedni 27 750 pontot, simed is megvásárolhatja) a 10. fejezet 4. szakaszában lesz szó.

- **Guberálás:** Nagyon trehány sim (Sloopy, max. 1-2 pont) a házi szemetesen (nem kuka, nem automata, és csak, ha tele van, azaz a kiürítés pont megjelenik rajta) kiválaszthatja a „Kimentés" [Salvage] pontot, guberálni. Ez persze erősen csökkenti a higiéniát, és csak 2-4$ körüli bevétellel kecsegtet, de ki a kicsit nem becsüli...

- **Otthoni munkák:** Természetesen az egyetemen is végezhetőek az alapcsomagban megismert otthoni melók, nevezetesen a festés és a regényírás. Előbbi esetében javasolt az állványt simed szobájában, zár alatt tartani, nehogy másnak kedve szottyanjon rá pingálni. Mindkét munkát azonban csak akkor javaslom, ha hősöd kreativitása a maximumon van.

***Megjegyzés:** Az Éjszakák csomagban megjelenik a DJ-pult, és közösségi helyen bárki átveheti a lemezlovas szerepét, ami ismét pénzt hoz a konyhára, így a lehetőségek tárháza ezzel bővül. Részletek a III. részben, a 7. fejezet 2. szakaszában!*

II.6.5. Az új NPC-k

Az Egyetem csomag meglepően erős nem játszható karakterek, azaz NPC-k tekintetében, ami persze érthető, hiszen egy alma materben a lent felsorolt figurák jelenléte abszolút indokolt. Akiket itt nem említek, azok a kollégiumban lakó társak (Dormies), róluk már esett szó e fejezet első szakaszában. Mindegyik lent felsorolt koma az autonóm, szociális NPC kategóriába tartozik, azaz meg lehet velük ismerkedni, és ez akár eljegyzésig is „fajulhat". Amint simed visszakerül a lakószomszédságba, minden ismerőse „vele tart", azaz e karaktereket is áthívhatod további szocializálásra, vagy akár komolyabb kapcsolatra. (Megjegyzés: a magyar megnevezéseknél a vágyak/félelmek panelen, illetve az interakcióknál megjelenő, bizonyos esetekben eltérő fordítást tüntettem fel, ahol ilyen nincs, meghagytam az angol eredetit).

- **Kávéfőző [Barista]**: Ez előző szakaszban esett róla szó, ő az új kávéspult munkása, akit le lehet váltani, hogy simed némi pénzt keressen. Amint telepíted egy közösségi helyre a pultot, és elindítod a szimulációt, a figura megjelenik, és rendelésre szervírozza az energizáló feketét. Ha leváltod, a környéken marad, mint látogató, azaz ellátja szükségleteit, készen áll a szocializálásra.

- **Csapos (Kocsmáros) [Bartender]**: Hasonlóan az előbbihez, ez a koma az új „Koktélparadicsom" [Way Fluid] bárhoz tartozik, azt lepakolva egy közösségi helyre felveszi a munkáját, nekiáll a kiszolgálásnak; az ő munkáját is át lehet vállalni, és ő is a közelben marad. Ez a figura nem tévesztendő össze a telefonon rendelhető mixerrel, akinek ugye órabért kell fizetned, feltéve, ha van a házban egy normál bárpult. Szerencsére nehéz összekeverni őket, hiszen ezt a speciális pultot csak közösségi helyen pakolhatod le, a telefonos rendelés pedig kizárólag lakóházban kezdeményezhető.

- **Kantinos (Éttermi dolgozó) [Cafeteria Worker]**: Ismét a fentiekhez hasonló NPC, a menzák munkása, azaz a „FényesKedve" [ShinyTyme Cooktop] főzőberendezéshez kapcsolódik. A koma hajnali 4 és éjfél között folyamatosan készíti és tálalja az ételt (plusz, ha van mosogatási lehetőség vagy szemetes, el is takarítja az üres tányérokat), ebben az időintervallumban leváltható, és ezután ő is látogatóként viselkedik. Ahogy már említettem, csak közösségi helyeken és a kollégiumokban generálható az illető, ha lakóházban telepítesz ilyen eszközt, az normál alkalmatosságként funkcionál.

- **[Cheerleader]:** Fiatal felnőtt lány, rendszeresen megjelenik, hogy a közösségi szellemet erősítse. Normál látogatóként viselkedik (viszont nem kell fogadni, simán belakja a hajlékot), néha flörtöl, és rendszeresen az új „Üdvrivalgás" [School Cheer] interakciót indítja, amit a másik fél, ha elég nyitott, viszonoz, a többiek pedig jellemüktől függően éljeneznek vagy fújolnak. Az „előadás" közben a leányzóra kattintva elérhető a „Nézi" [Watch] akció, ha erre utasítod az általad irányított simet, ez pozitívan hat annak szórakozás szükségletére.

- **[Mascot]:** Az előbbi hölgy hímnemű megfelelője, mókás jelmezben, minden egyéb megegyezik a fentiekkel.

- **[Evil Mascot]**: Fiatal felnőtt srác, a szomszédos, a játékban természetesen nem látható/játszható, rivális egyetem képviselője, tehénjelmezben, felbukkanására lakó- és közösségi helyeken egyaránt lehet számítani. Személyisége: trehány (0 pont), közvetlen (10 pont), lusta (0 pont), játékos (10 pont), mogorva (0 pont). A következő akciókat indítja véletlenszerűen: flört, bosszantás, tréfa interakciók, párnacsata, a tűzoltó berendezéses móka, szappan a szökőkútba móka, ivás a gyümölcslé-adagolóból. Ha akár a cheerleader, akár a mascot a helyszínen tartózkodik, igen gyakran összeverekednek. Mivel a rivális erőnlét jártassága 0, a két hazai sportemberé pedig 10, általában utóbbiak győznek (épp úgy, mint simek esetében az ütésváltáskor, és itt is becsúszhat néha egy váratlan vereség), ekkor a koma megalázva elkullog. Mivel előszeretettel bukkan fel, amikor partit adsz, hogy negatív interakcióival rontsa annak színvonalát, egy erősebb simeddel is érdemes azonnal nekimenni, amint felbukkan.

- **Edző [Coach]**: Férfi vagy nő felnőtt, néha megjelenik a hajlékban, de főleg akkor, ha puhány (testalkatában kihívásokkal küzdő) sim van ott, ekkor keményen nekiáll szidni és bíztatni az illetőt, és rávenni az edzésre. Ha az alany energiája alacsony, elbőgi magát. Ha meg akarsz ismerkedni egy ilyen NPC-vel, állítsd rá karakteredet a kínai kajára, hamar felbukkan a sporttárs...

- **Professzorok [Professors]:** Az egyetemi életnél már volt róluk szó; idős férfiak vagy nők, simjeid oktatói. A tanulmányi eredmény javítása érdekében meg lehet velük ismerkedni, étyepetyézni és akár eljegyzésig is fejlődhet a kapcsolat. Épp úgy, mint más simek, ők is beesnek néha a hajlékba, mint látogatók, de mint az említett szakaszban írtam, igazán gyümölcsöző csak azzal lesz a nexus, aki simednek megfelelő szakirányon mozog.

- **[Streaker]**: Fiatal felnőtt fiú vagy lány, néha feltűnik meztelenül, pontosabban pixelekbe öltözve a színen, rohanva, illetve meg-meg állva, némi tánc kedvéért. Ha megállítod, és beszédbe elegyedsz velük, visszakerül rájuk a ruha. Az általad irányított sim is bevállalhat ilyen mókát, ehhez válaszd rajta kattintva a „Meztelen rohangálás" [Streak] opciót, ezt persze leginkább nyitott, játékos, aktív komáknál ajánlom.

II.6.6. Bulik: sport- és tógaparti

A normál házibulik mellett, ismét csak az egyetemistákhoz igazodva, ebben a csomagban két új parti mutatkozik be. Ez épp olyan minijáték, mint a hagyományos banzáj, azaz pontozásos rendszerűek, a különbség a meghívottak viselkedésében és apróbb külsőségekben nyilvánul meg.

- **Sportpartit** mind lakó-, mind egyetemi szomszédságban rendezhetsz, az egyetlen feltétel, hogy a házban legyen egy televízió. A ven-

dégek a készüléken átváltanak a friss sportcsatornára, jellemüktől függően éljeneznek vagy fújolnak a látottak alapján, a sportról beszélgetnek, és az „Üdvrivalgás" [School Cheer] interakciót vezetik elő rendszeresen. Ha van a hajlékban gyümölcslés hordó, előszeretettel járnak rá, mind pohárból, mind a csapról kortyolva a nedűt. Ha magas színvonalú a parti, a Mascot vagy a Cheerleader is felbukkan.

- A **tógaparti** kizárólag egyetemvárosban, és ott is csak a görögbetűs házakban rendezhető. Ha a meghívott zárkózott/közvetlen személyiségjegye 8 pont feletti, szexis cuccban jelenik meg (lányok fehérneműben, srácok félmeztelenül), ha 2-8 pont közötti, tógában, végül a 2 pont alattiak mindennapos viseletben. A meghívó sim minden esetben a telefon elintézése után tógába öltözik, a házban lakók akkor, amint a vendégek befutnak, és a buli elkezdődik.

Van még egy speciális buli, mely a diplomaosztás kapcsolódik. Ez már azonban az egyetemi élet záróaktusa, így szenteljünk neki, és az egész folyamatnak egy külön szakaszt!

II.6.6. A diplomaosztás, az egyetemi évek lezárása

Nos, miután minden a fentiek szerint zajlott, ugorjunk egy nagyot, és tételezzük fel, hogy simed kijárta mind a nyolc félévet, azaz négy szemesztert, magyarán sikeresen megszerezte a diplomát. A szimuláció a szálak elvarrására, a könnyes búcsúra az alma matertől, a társaktól, no meg az ifjú felnőtt életkortól, három extra napot engedélyez. Ilyenkor érdemes még minél több emberrel megismerkedni, hogy későbbi életedben elérhetőek legyenek (akár telefonon a már említett „Főiskola / Egyetemi címjegyzék" [College... / Campus Directory] pontból mindenkit végighívni).

A végső búcsút három módon kezdeményezheted:

- A 72 óra elteltével befut egy taxi, és simed visszakerül lakószomszédsága tárolójába.
- Telefonon, a „Visszaköltözni..." [Move Back To...] akcióval ugyanilyen módon távozhat a színről.
- Távbeszélőn a „Buli rendezése..." [Throw Party]" pont alatt megjelenik a „Diplomaosztó buli" [Graduation Party]" opció, ezt választva összehívhatod simed legkedvesebb haverjait, akik hősöddel együtt az amerikai szokásrendnek megfelelő egyenruhában (talár és tudósföveg) jelennek meg. A parti épp úgy, mint a szülinapi bulik vagy az eljegyzések, egy kis bónusz, ugyanis ennek végén láthatsz egy csak itt és csak ekkor lejátszott kis mozit a nagy eseményről (természetesen minden ezzel összefüggő akció is bejátszik, azaz egy pozitív vagy negatív memória-lenyomat, és egy esetleges, ide kapcsolódó vágy vagy félelem beteljesülése), melynek végén simed elhagyja az épületet és beül a taxiba.

Van még két megoldás a távozásra, az egyik a dicstelen, amikor simedet kirúgják, a másik az önkéntes kilépés, ehhez a telefonon válaszd a „Főiskola / Tanulmányi osztály – Kilépés" [College... / Registrar – Drop Out] opciót.

Akárhogy is került ki az intézményből, simed felnőttként kerül be a kampuszhoz kapcsolódó lakószomszédság tárolójába, a szokásos 20 ezer simoleonnal a zsebében, illetve, ha az egyetemen összegyűjtött tőkéje ennél nagyobb, ezzel az összeggel. A döntés a Te kezedben van: önálló életet kezdhetsz vele, vagy összefésülheted régi családjával.

II.7. A diplomás felnőttek élete: új távlatok a karrierekben

A diplomás felnőttek előtt szó szerint kitárul a világ. Nemcsak magasabb szintű munkákhoz juthatnak hozzá, hanem négy, csak a részükre fenntartott karrier közül választhatnak, melyeket a fejlesztők egész sor bónusszal tettek még kecsegtetőbbé. Csak áttekintés jelleggel:

- **Magasabb fizetés:** A Mellékletben megtalálható a négy speciális, diplomás karrier táblázata, és ebből is kitűnik, hogy rettenetes pénzeket lehet kasszírozni, már csak ezért megéri hajtani!
- **Kevésbé fárasztó:** Az új állások kevésbé szívják le simed szükségleteit, mint a normál szakmák, így hazaérve többet lehet törődni a szórakozással, családdal, barátokkal. Sőt, a magasabb szinteken fel is töltődnek hősöd egyes szükségletei.
- **Új karrierjutalmak:** Négy nagyon erős jutalom került be a csomagba, erről hamarosan lesz szó, de a halott simek feltámasztása, vagy az életet véres-morbid módon meghosszabbító tehénvirág egészen új lehetőségeket tár fel, a fényképezőgép és az arcplasztika pedig új elemekkel gazdagítja a szimulációt.
- **Kevesebb esélykártya:** Az alapcsomagban megismert módon itt is szerepelnek esélykártyák, ám nem minden lépcsőfokon – mindösszesen öt alkalommal kerülhet elédi ilyen egy-egy karrierben.

Persze mindeme jóságnak van némi árnyoldala is: az alapcsomagbeli karrierekkel ellentétben itt négy jártasságban kell simednek előrelépnie, és lényegesen több barátra van szükség az egyes szintek eléréséhez. Természetesen ez azért ne akkora hátrány, hiszen ha jól választottál az egyetemen szakirányt, a szükséges alapképzettség birtokában van hősöd, alig marad fejleszteni való (sőt, ha a könyvben leírtakat követted, egy-két jártasságban már a 8. szinten áll). Az öreg kampuszban kiépített kapcsolatrendszert pedig elég csak ápolni és szinten tartani, ehhez úgyis beesik még egy-két friss „áldozat" a szomszédságból, így azért nem olyan vészes a szükséges számú cimbora összegyűjtése.

II.7.1. A diploma és a kitüntetések előnyei az álláskeresésben

Mielőtt rátérünk az új szakmák és karrierjutalmak áttekintésére, feltétlenül beszélnünk kell arról, hogyan játszik be az álláskeresésbe és karrierépítésbe az egyetemi végzettség, és a már sokszor emlegetett minősítési rendszer, azaz a kitüntetéssel megszerzett diploma. Az alapcsomagból már tudjuk (lásd: I/6.) a minősített állásszerzés módját. Idézzük fel az idevágó passzust!

Számítógépen lehetőség nyílik magasabb szintű karrierek elvállalására is, ennek azonban szigorú feltétele van: simednek rendelkeznie kell a szükséges előképzettséggel. Ám nem az ennek megfelelő állást kapja meg, hiszen van némi próbaidő, hogy munkaadói lássák, valóban alkalmas-e a feladatra. Ezért amikor hősöd kiválasztja magának a munkát, a program megnézi, hogy az adott karrierhez szükséges feltételek közül mennyinek van birtokában, és e szerint ajánlja fel az állást, az alábbiak szerint:

- *Ha a jelentkező 6., vagy annál kisebb szintre alkalmas, minden esetben egy ennél kettővel alacsonyabbat kínál (a 6. szintnél a 4.-et, 3.-nál és alatta az elsőt.)*
- *Ha 7., vagy ez fölötti szintre jó, mindig 6-os szintű állás jelenik meg.*

Nos, eddig az ismert tények. Most jön a diplomásokra vonatkozó kiegészítés.

- **Nem kitüntetéses, „sima" diploma esetén (tanulmányi átlag 3.7 alatt)** a második pont nem él, tehát 6 és ez alatt a -2-es szabály működik, de ha a képesítése 7., 8., 9. vagy 10. szintre jó, az erre vonatkozó ajánlatot fogja megkapni.

- **Cum Laude diplomával (3.7 átlag)** az első kör megegyezik a fentivel, tehát él a -2, plusz a 7 és ez feletti bónusz. A nagy változás akkor következik be, ha simed a *szakirányának megfelelő állást* választja. Ehhez vedd segítségül a már bemutatott „[Egyetem] Szakirányok" táblázatot – aki például irodalom szakot végzett, lehet bűnöző, munkakerülő, vagy elhelyezkedhet a szórakoztatóiparban. E három pálya esetében hősöd +1 szinttel magasabb ajánlatot kap. Tehát: ha a bűn útján a 8. lépcsőfokra alkalmas, 9-es szintű állást fog kapni. Ha 8-as szintű üzletembernek jó, itt a 8. szinten kezdhet, hiszen ez eltér a szakirányától. Ez a +1 szabály érvényes a 6. szint és ez alatti esetekben is, azaz az előbbi példánál maradva egy 5. szintre jó bűnöző 4-es szintű ajánlatot kap ([5-2]+1), míg üzletemberként a 3. lépcsőről indulhat.

- **Magna Cum Laude diplomások (3.9 átlag)** a fentiekhez hasonló elbírálásban részesülnek, ők viszont nem szakirányon +1, szakmában elhelyezkedve +2 szint bónuszhoz jutnak.

- **Summa Cum Laude diplomával rendelkezők (4.0 átlag)** számára a fenti bónuszok nőnek, tehát szakmán kívül +2, szakirányban +3.

Hangsúlyozzuk ki még egyszer: mindez csak diplomások esetében érvényes (tehát az egyetemről a diplomaosztás előtt kilépett, vagy kirúgott simek számára sem!), a négy új szakmát is csak ők érhetik el, és kizárólag számítógépes álláskeresés esetén – az újságokban minden esetben, kivétel nélkül 1. szintű állást találhatsz.

II.7.2. Az új, diplomás szakmák

Az alapcsomagtól eltérően nem fogok részletes elemzést adni a négy új szakmáról, hiszen ezek nagyjából megegyeznek, ahogy a fenti szakasz bevezetőjében említettem. Egyszerűbb dolog szerintem, ha a négy új karrierjutalom felől közelítjük meg a dolgot: az alapcsomagtól eltérően ugyanis ezek egyike sem alkalmas jártasságfejlesztésre, tehát ebből a szempontból sem lehet őket, illetve a hozzájuk tartozó szakmát kiemelni. Mindegyikük egy-egy különleges funkcióval bír, és ezek alapján ki-ki eldöntheti, melyikre van szüksége. Fentiek szellemében tehát egy gyors áttekintés, majd a négy jutalomtárgy bemutatása következik.

- **Művész [Artist]:** A fizetés szempontjából ezt tenném a második helyre, ugyanaz a felállás a csúcson, mint a sztárnál (lásd lejjebb), csak egy ötszázassal rövidebb naponta. Ámde. A jártasságok elosztása jobb, a kreativitás szinte magától meglesz, a 10-es műszakihoz csak fenék kell, a főzés és karizma elég kellemes szinten megáll, ráadásul ide eggyel kevesebb barát is kell. És ami kiemelkedő: a karrierjutalom, mellyel hatalmas pénzeket lehet keresni, a famíliát meg lehet örökíteni, a lakást fel lehet díszíteni – ajándék a sorstól! Ha az elején azt mondtam, hogy napi ötszázzal kevesebb a bevétel, mint a sztárnál, tegyük hozzá, hogy a kamerával ezt a pénzt pikk-pakk összekattintgatod, sőt. Erősen meggondolandó a dolog.

- **Szórakoztatóipar [Show Business]:** Az új karrierek közül a csúcson itt a legmagasabb a heti fizetés, és időarányban is kedvező: három nap, napi öt óra és 5022$. Ami a mérleg másik serpenyőjében van: három jártasságot kell maximalizálni, ezek között ott a karizma is, aminek a fejlesztése elég unalmas, és ugye e karakternek a tanulás különben sem erőssége, annál inkább a haverkodás, és ez a másik hátulütő, hiszen 14 komát kell begyűjteni. Eléggé kiegyensúlyozott tehát a kép erről az oldalról. A jutalom amolyan „so-so", átszabhatod vele simed arcát, ami főleg egy, a családba valahogy bekerült, „gyári" NPC esetében lehet hasznos, de akár a genetika hibáit (furcsa fejszerkezetű gyermek) is korrigálhatod (persze csak idősebb korban). Azért a másik három ennél jobb.

- **Természetkutató [Natural science]:** Nehéz ügy. Ha azt nézem, hogy csak egy napot kell dolgozni a csúcson, örülünk. Ám ezért 21 órát (!) kell hajtani egyhuzamban (szerencsére a szükségletekre ez nem jelent katasztrófát), és a bevétel 10 ezer körüli, ez azért árnyalja a képet. Itt is elég jó a jártasságeloszlás, a szükséges barátok száma is a legalacsonyabb. E szakma jutalma a legegzotikusabb, mely leváltja az aspirációs életelixírt, bár elég véres áron, de a városok NPC-készlete, mint tudjuk, végtelen...

- **Paranormális (Paranormal):** Statisztikailag ez a legvékonyabb kenyér, hiszen két nap, 9-9 órai munkával 9450 a bevétel a legmagasabb szinten. Jártasságtéren is ingatag a helyzet, a 10-es karizma itt is fáj, de a max. kreativitás jó, a két másik szükséges képesség is kamatozik otthon (főzés, takarítás). Barátok terén ugyanaz a helyzet, mint a sztárnál, csak épp fordítva: tudós ember, akinek 13 komára van szüksége az előrelépéshez, elég nehéz terep. Ám mindezen okoskodást zárójelbe teszi a karrierjutalom, melyhez fogható nem tudom, hogy fog-e valaha is születni, hiszen az elhunyt családtagok feltámasztása, bónuszként zombigyártás, ami nemcsak móka, hanem igen komoly haszna is van – akárhonnan nézem, szerintem verhetetlen.

> ***Megjegyzés:*** *egyfajta karrierjutalom az is, hogy amint simed elér pályafutása egy szintjére, az ahhoz tartozó munkaruha bekerül a ruhásszekrényébe (ha van neki ilyen, de ugye az amúgy is ajánlott). Onnantól kezdve hétköznapi viseletként felölthető („Külső tervezése... / Köznapi") (Plan Outfit / Everyday)), és odahaza is lehet flangálni a cuccokban.*

II.7.3. Az új karrierjutalmak

Mint említettem, az új karrierjutalmak nem alkalmasak jártasságfejlesztésre, ám mégis mindegyik a maga nemében különleges.

Művész: Lumino Pro Antik Fényképezőgép
[Artist: Luminous Pro Antique Camera]

Elérhető: 5. szinttől

Egy fényképezőgép, mellyel lekaphatod simjeidet vagy a környező tájat, és tisztes összeget is kereshetsz vele. Maga a művelet alapban hasonlít a magas kreativitású simek festegetésénél megismert módszerhez, tehát a képernyőn megjelenő keretet kell addig mozgatnod, míg belekerül a megörökítendő téma, és a „C" gombbal exponálhatsz. Az elérhető interakciók (a megjegyzéseket lásd lent!):

- **Felvétel készítése... [Shoot Picture]:** Ez maga a művelet, kiválaszthatod, hogy álló (Portrait) vagy fekvő (Landscape) beállítást szeretnél, valamint az összes, a filmkészítésnél megismert speciális hatást (lásd: I. rész, 13/5, illetve a Melléklet „Kódok - filmkészítési kódok" pontját!). Amint ezzel kész vagy, megjelenik az említett keret, lehet állítani. Az előbb említett fejezetben leírt „operatőrmódban" is dolgozhatsz a TAB lenyomása után, ennek kezelését lásd ott. (Mivel a játék kameráját szabadon mozgathatod, természetesen magáról a fotósról is készíthetsz képet, amint a gépe mögött görnyed.)
- **Pózolás... [Pose]:** Bármelyik, a hajlékban tartózkodó, játszható simet berendelheted a fotózásra. Először válaszd ki az ideális helyet az eseményre, majd a komát tereld oda („Menjen oda" [Walk Here] – kicsit kell játszani, hogy pont megfelelő irányban álljon; amint elfoglalta a helyét, nyomd le a szünet gombot!), a kamerára kattintva bökj erre a pontra, és válogass kedvedre a tizenegyféle pozíció között. A simek úgy maradnak, ahogy állítod őket, csak a szokásos bajok, azaz a hangulat és a kulcs-szükségletek lezuhanása készteti ennek feladására őket, illetve persze a parancs törlése.
- **Álljon... [Stand Next To]:** Amint van már egy beállított karakter, válassz ki egy másik komát, kattints a pózolóra, e pontot kiválasztva állítsd az új modellt a másik mellé, mögé, elé, majd használd az előbbi pontot az új figura kompozícióba igazítására (persze ehelyett választhatod a „Menj oda" akciót is, de ez az egyszerűbb megoldás).
- **Fénykép eladása [Sell Picture]:** Az elkészült képet eladhatod; mint a festésnél, az árat itt is a művész kreativitása szabja meg, 1-100$ közötti az összeg. Gyors fotógyártással tehát rendes összeget szedhetsz össze, így ezt a tevékenységet is besorolhatjuk immár az otthon végezhető munkák közé – sőt, egyből az első helyre állíthatjuk, hiszen a festéssel a csúcsösszeg 2000$ körüli, amit olyan 6 és fél óra alatt készítesz el, míg egy fotó öt perc, és kis matekkal kiszámíthatjuk, hogy egy „pingálásnyi idő" alatt 7800$ a bevételed...

Ha nem akarod eladni a művet, csak a család vagy a kedves képével szeretnéd díszíteni a hajlékot, azt is megteheted. Válts át Vásárlás módba, és a Kéz eszközzel húzd ki a képet a kamera oldalából! Ha a fényképet egy falhoz közelíted, akasztós, ha egy asztalféle felülethez, talpas/tartós keretbe kerül, így bárhol elhelyezheted (és később el is adhatod persze). A festményektől eltérően azonban e mű értéke nem nő az idők folyamán, mindig ugyanannyiért adhatod el.

> **Megjegyzés:** *sajnos a magyar fordítás itt rettentően el van rontva, ezért kénytelen vagyok egy kisszótárt mellékelni.*

A felvételnél:

- *Portré / Tájkép: Itt nem erről van szó, az előbbi egyszerűen az álló, utóbbi a fekvő beállítást jelöli.*

Az effekteknél (a Mellékletben is megtalálható kódok alapján):

- *Villanóvaku: Bloom („ragyogás", a színcsatornák összemosása)*
- *Szemcsés: Filmgrain (régies, szemcsés kép)*
- *Levélszekrény: Letterbox (képkivágás, fekete csíkok lent és fent)*
- *Vignetta: Vignette (éles fókuszpont, a környezet elmosódott)*

A melléállásnál:

- *Behind Left: elfelejtették lefordítani, ez a „balra mögé" helyzet.*

Szórakoztatóipar: Dr. Vu Automata Plasztikai Sebésze
[Show Business: Dr. Vu's Automatched Cosmetic Surgeon]
Elérhető: 6. szinttől

Rendkívül egyszerű gépezet (csak fiatal felnőtt, felnőtt és öreg használhatja): ugyanúgy, mint a karakterkészítőben, átalakíthatod simed arcberendezését. Ez nem befolyásolja a genetikát, azaz bármit is szabsz és varrsz, a „terméskor" beállított külső fog bejátszani egy gyermek születésekor. A berendezést használva 20% az esély, hogy valami baleset történik, és hősöd rettentő módon eltorzított fejjel bukkan elő, ilyenkor nem kell kétségbe esni, újra lehet próbálkozni.

Természetkutató: Laganaphyllis Simnovorii (alias Tehénvirág)
[Natural science: Laganaphyllis Simnovorii (aka Cow Plant)]
Elérhető: 6. szinttől

Ez a valami a génmanipuláció csudája, egy húsevő növény, egy tehén, és némi sütemény keresztezése. Ha a növény nagyon éhes, kitolja a nyelvét, melyen egy szelet ínycsiklandozó szülinapi torta figyel, és ennek senki nem képes ellenállni, főleg az éhes simek. Amint azonban „tűzvonalon" belülre kerül az áldozat, a gaz pikk-pakk bekebelezi őt. Szerencsére a háziak maguktól erre nem vetemednek (bár van ilyen akció: „Süti elfogyasztása" [Grab Cake], ha el akarod tenni egyik-másik családtagot láb alól – mondjuk zombigyártás végett), és csak tinikre és ennél idősebb korosztályokra jelent mindez veszélyt. Amint megemésztett egy komát, a növény tőgye láthatóan megduzzad, ekkor meg lehet fejni [Milk]. Az itókát gyerektől felfelé bárki elfogyaszthatja, és ez 5 nappal meghosszabbítja az ő életét. Ha el akarod kerülni a bajt, két megoldás van. Az egyik a menüből, külön akcióval elérhető etetés [Feed], ennek ára 35$, gyerek vagy idősebb végezheti el ezt. Ha 12 játékórán át nem adsz neki enni, átmegy az imént leírt „csali üzemmódba", azaz kinyújtja a tortát; ha ekkor eteted meg, visszahúzza azt, és újabb fél napra nyugton marad. A másik módszer, ha olyan helyre teszed, melynek elérését könnyen meg tudod akadályozni, így szabályozhatod a „működését". Tipikus megoldás, hogy kerítéssel veszed körbe Riskát, így ha a család barátja jön vendégségbe (akit ugye a karrier érdekében kár lenne eliminálni), ő nem férhet hozzá. Ha azonban felbukkan az utcán egy ismeretlen NPC, gyorsan lecsaphatsz rá, üdvözölheted, és a virágot kipakolva a „ketrecéből" megnyithatod a látogató előtt az elmúlásba (és simed öröklétébe) vezető utat. Még egy megjegyzés: a növény meglehetősen válogatós, azaz nem hajlandó elfogyasztani egy olyan figurát, akinek alacsony a higiénia-szintje. Ez mondjuk a látogatók esetében annyira nem érdekes, hiszen ha elkezd „füstölni" a koma, hazamegy – de ha egy családtagot akarsz megetetni vele, előtte fürdesd meg szépen az áldozatot...

Érdekes tény, hogy a virág által elfogyasztás úgy látszik, természetes dolog a simeknél, ugyanis nem jár érte negatív memória-lenyomat a családban (csak sóhajtanak egyet) - jó megjegyezni, hogy ilyen halál esetén a kaszáshoz sem lehet könyörögni, tehát nincs visszaút. Sőt: ha valaki elfogyasztja az italt, egy horrorisztikus pozitív emlék kerül feljegyzésre: „Ivott XY simből". Az ily módon előállított szellem világoszöld, első blikkre könnyű összekeverni a fertőzés legyőzöttjével, ám ha azt látod, hogy egy visszajáró lélek egész éjjel egy cupákkal cukkolja a tehénvirágot, tudhatod, hogy gyilkos és áldozata talált egymásra. És még valami, sokkal hátborzongatóbb: ha van otthon Feltámaszt-O-Mata, lehetséges az, hogy valaki *saját magát* igya meg: a növény felfalja, őt valami családtag feltámasztja, majd megfeji a drágát, és elkortyolja saját korábbi énjét. Hogy nem csinált még ebből valaki Hollywoodban filmet...

Paranormális: A Feltámaszt-O-Mata
[Paranormal: Resurrect-O-Nomitron]
Elérhető: 5. szinttől

Ez a telefonkészülék talán a legnagyobb móka eddig, beleértve az alapcsomagot is. A pofás szerkezettel felhívhatod a kaszást, és ha van a közelben feltámasztható alany (sírkő, urna), visszahozhatod őt (gyerek és idősebb kezelheti) a halálból. A leples megkérdi, ki a célszemély (a telefonkönyvhöz hasonló menüből kell választanod), majd azt, mennyi pénzt szánsz az akcióra, ennek mértékétől függ a végeredmény. Íme a díjszabás:

- **1-987:** Elbukod a dolgot, a pénz elveszik;
- **988-4127:** A sim kék bőrű, jellegzetes járású zombiként tér vissza, olyan korban, ahogy meghalt (tehát ha idős volt, időskénti), nagyon alacsony szükségleti értékkel, és igen mérges lesz a feltámasztóra (-20 napi és -15 általános kapcsolati pont). Ezen állapotról bővebb információkat lásd lejjebb!
- **4128-8512:** A sim felcserélt személyiséggel tér vissza (8 pontos pedánsból 2 pontos trehány lesz és így tovább), és minden jártasságából 3 pontot veszít. Mivel azért ez mégiscsak jobb, mint a zombilét, a feltámasztóval szembeni kapcsolata erősödik +10 napi és +5 általános ponttal.
- **8513-10000:** A sim feltámad, régi formájában és pompájában. Nagy lesz az öröm, és örökké hálás lesz az elkövetőnek: +35 napi és +25 általános kapcsolati ponttal nő a nexusuk.

Pár megjegyzés a fentiekhez:

- Gyermek nem lehet sem zombi, sem megváltozott jellemű, így nála 1000$ elég a tökéletes feltámasztáshoz.
  Zombiból nem lehet élőt faragni, csak élőhalottat.
- A feltámasztott, függetlenül korábbi státuszától, be fog kerülni a családba. Épp ezért mindezt csak akkor játszd el, ha még van hely a famíliában, hiszen ezzel sem lépheted át a nyolcfős határt.
- A fentiekből az is következik, hogy teljesen felesleges 8512 simoleonnál többet ajánlani, hiszen semmi különbség nincs egy ilyen összegért, vagy tízezerért életre keltett koma között (azért van skálázva mindegyik, mert elég hektikusan működik a „műszer", és nem tudsz pontos összeget beadni).
- A Tudás életcélúaknál, ehhez kapcsolódva immár megjelenhet egy újabb erős vágy (5000 pontos), a zombivá válás (ezt viszont gondold meg, mert mint fent írtam, nem lehet belőle ismét embert csinálni).

Végül következzék egy „zombi-kisokos":

- **Külső jegyek:** A zombi kék bőrű, arca eltorzult, bőre szakadt. Az interakciós menüben is érdekes hatásokat láthatsz, főleg, ha túl sokáig néz egy pontra a koma, a fejét pedig erősen lógatja, mind emellé izgalmas hangokat is hallat.
- **Mozgás:** A figura csak a jellegzetes cammogásra képes, egyik lábát maga után húzza, így jelentős időveszteségekkel kell kalkulálnod nála. Mindenképp lődd be, mennyivel lassabb a közlekedése, nehogy például lekésse a szolgálati autót.
- **Személyiség:** A zombik sztenderd élőhalott személyiséggel rendelkeznek: mogorva (0 pont), halványan nyitott (4 pont, azaz majdnem semleges e jellemében), nagyon trehány (0 pont), igen komoly (1 pont) és lusta (2 pont). Különlegesség, hogy az ilyen sim igen gyakran gondol agyra (elképesztő képzavar, tudom).
- **Jártasságok:** A feltámasztás előtti jártasságok egy részét elveszti, de azért marad pár mutatóba.
- **Korcsoport-váltás:** A zombik nem öregednek, így elméletileg halhatatlanok, de az alapcsomagban megismert balesetekben (áramütés, éhhalál, stb.) elpusztulhatnak. Évégből egyébként remek jártasságoktatót és személyiségformálót faraghatsz egy ilyen simből, hiszen türelemmel minden képességét maximumra emelheted, és az eljövendő, mellette felnövő generációknak átadhatja ezt a tudást. (A simek áldott liberális világában egy zombi épp olyan természetesen elfogadott, mint egy zöldbőrű földönkívüli, vagy az azonos neműek szerelme, házassága és gyereknevelése.)
- **Szaporodás:** A zombik sajnos nem szaporodnak természetes úton.

Etyepetyét lehet kezdeményezni, de gyereket nemzeni nem. Ha egy elhunyt terhes hölgyet (vagy „ufó-szerette" urat) keltesz életre, normál kisbabát fog szülni.

- **Munka:** A zombi a fentieket leszámítva normál életet él, tehát a szükségletei ugyanúgy működnek, mint az élőknek, járhat dolgozni, és mivel nem öregszik, kényelmesen feljuthat karrierje csúcsára. Természetesen, mivel nincs korváltás, nyugdíjba nem mehet; ha idős, munkás simet állítasz talpra, ő viszont ugyanígy eljuthat a legfelső szintre, és nyugdíjba vonulhat (épp ezért, és az említett tanítás, fejlesztés miatt is azt ajánlom, hogy a „házizombit" egy elhunyt nagyszülőből állítsd elő).
- **Tanulás:** A zombi tiniként járhat középiskolába, és egyetemre is beiratkozhat, sőt, mint az 5. fejezet 2. szakaszában írtam, különleges ösztöndíj jár neki. Ha végiggondolod az eddigieket, hihetetlen távlatok nyílnak meg előtted: a tini ugye nem öregszik, így akár összes jártasságát csúcsra járathatod, és az ösztöndíjak nagy részét besöpörheted, 10-12 ezer simoleonnal lehet megkezdeni az egyetemi éveket (ha a szülőket is kinyírod, például, és az ufók is elrabolják a komát). A korváltás-tilalmat a szimuláció ebben, és csak ebben az esetben oldja fel: a tinizombiból fiatal felnőtt, majd lediplomázva felnőtt válhat, és aztán ebben a korcsoportban élhet örökkön-örökké. Resident Evil hívek komplett élőholt várost és kampuszt alkothatnak...

A fentiekhez még valami, amolyan újabb aduként: azt ugye megbeszéltük, hogy zombiból nem lehet embert készíteni, azaz ha kinyírsz egy élőhalottat, hiába költesz rá 8600 körüli összeget, akkor is zombiként támad fel. No de, játsszuk ki a kártyánkat: mi van a „köztes" opcióval? Nos: működik! Azaz ha 4200 magasságában csengetsz a kaszásnak, a koma *felcserélt személyiséggel* kél életre, azaz kedves (10 pont), nyitott (6 pont), pedáns (10 pont), játékos (9 pont) és aktív (8 pont). Mondanom se kell, ez szinte tökéletes állapot az említett „házizombi", vagy egy tinizombi részére... (de mindezt ugye még a jártasságfejlesztés előtt játszd el, hogy ne fájjon a pontlevonás).

II.8. A szocializálás új lehetőségei

Ebben a fejezetben a csomag új interakciót foglaltam össze.

Szórakoztatni [Entertain]

- **Bust A Move [Bust-A-Move]:** Az ösztöndíjaknál (5. fejezet, 2. szakasz) volt erről szó, ha simed sokat táncol párban, fejlődik az ehhez kapcsolódó rejtett jártassága, és közepes, 2. szintre jutva megjelenik ez az interakció (a magyar fordítás el van szúrva, külön, „Szórakoztatás" elnevezésű menüben, szerepel!). Tinitől felfelé indítható, aktívak maguk is bemutathatják. Napi 25 felett elég biztosan célba talál ez a móka (speciális tánclépések sora), ez alatt függ a másik fél játékosságától, illetve hasonló képességének szintjétől.

- **Üdvrivalgás [School Cheer]:** Érdekes interakció ez, a már többször említett egyetemi üdvözlés, ennélfogva fiatal felnőttek és idősebbek kezdeményezhetik, persze, ha járnak a felsőoktatási intézménybe. Ha a másik fél is járt, beszáll a mókába, ami igen kedvezően hat a kapcsolatra. Ha olyan valakinek mutatja be simed, aki nem járt, rábólint a dologra, sok teteje nincs amúgy. Amúgy az elfogadása elég biztos, egyetemistáknál elég a napi kapcsolaton 5, másoknál 15 pont (bár ha 0 pontosan komoly a koma, 45).

- **Csatlakozás / Freestyle [Join / Freestyle]:** A 6. fejezet 4. szakaszában, a pénzkereseti lehetőségeknél találkoztunk ezzel a reppelással. Ebben a menüben a borravalós megoldás mellett van még egy „sima" Freestyle pont is, ami móka, és a nézők is jól szórakoznak, főleg, ha az előadónak magas a karizmája, a reakcióikat pedig a „szájmenőhöz" fűződő napi kapcsolati pontértékük befolyásolják. Ehhez az interpretáláshoz még három sim csatlakozhat, és ez már szocializálás. A klasszikus szabályok szerint megy a „párbaj", azaz valaki mond egy szöveget, mire a másik visszavág. Minden ilyen forduló 1-1 napi kapcsolati pontot hoz a konyhára, a csatlakozáshoz a legbiztosabb 25 napi pont feletti érték.

Flört [Flirt]

- **Fütty [Wolf Whistle]:** Kissé pontatlan a magyar fordítás, ez az a bizonyos fütty, amit valaki egy neki tetsző személy láttán elereszt. Ennélfogva ez is romantikus interakciónak számít (ez az egyetlen ilyen az újak között), tehát alkalmas a rajongás és a szerelem felébresztésére. Magasabb kapcsolat (kb. 30/20) kell hozzá, és befolyásolja a másik fél hangulata, kedvessége, játékossága és nyitottsága.

Játsszon... [Play]

- **Titkos kézfogást [Secret Handshake[:** Csak akkor érhető el, ha simed az egyetemváros Titkos Társaságának tagja, és a másik fél abban az esetben fogja elfogadni, ha ő is tag. Ez a móka megmarad a diplomaosztás után is, a fenti feltételekkel, ha tehát idős szakivá nemesedett karaktered áthívja magához régi harcostársát, ezzel a mozdulatsorral idézhetik fel a régi szép időket. Az elfogadáshoz egyébként kell némi játékosság és aktivitás is; a közvetlen jelleműek néha maguktól is indítják.

- **Párnacsata [Pillow Fight]:** Igen finom móka! Tinik és idősebbek kezdeményezhetik; célszerűen akkor, ha a két sim kapcsolata magas, napi 45 körül, illetve általános 35, vagy ha egyik sincs meg, ha biztosan tudod, hogy a másik fél nagyon játékos és/vagy aktív. Ha elindul a csata, minden egyes bevitt találat egy ponttal növeli a napi kapcsolati értékeket, és a szórakozás szükséglet is kielégül, viszont természetesen a higiénia (izzadás) romlik. Én általában barátok közt szoktam eljátszani, nagyon jó a kapcsolat megerősítésére, vagy akkor, ha az ismeretség stabil, és pár pont kell csak a cimboraághoz (40 pont körül).

- **hekilabdával [Kicky Bag]:** A másik remek találmány, mely csoportos szórakozásnak is jó, két játszó simhez lehet csatlakozni. Tinik és idősebbek számára érhető el, és már alacsonyabb kapcsolatnál (napi 20, általános 10 körül) lehet kezdeményezni, persze itt sem baj, ha a másik fél játékos, aktív, közvetlen (de nem feltétel, csak ha nagyon alacsony a kapcsolati érték). Jótékony hatású a társaság és a szórakozás szükségletre, persze az energiát picit rombolja.

- **kézi videojátékkal [Play Handheld]:** Erről a kütyüről a tárgyaknál lesz szó. Ez is jó ismerkedésre, ugyanis minden NPC-nél lesz egy ilyen induláskor, és mindig elfogadásra kerül az interakció, azaz a kezdőértéket jótékonyan befolyásolja, nem beszélve a társaság és szórakozás szükségletről (óránként +75). Gyerek és idősebb kezdeményezheti.

Tréfa [Prank]

Ki ne követett volna el diákcsínyeket ifjú éveiben? Az egyetemisták sem kivételek, náluk háromféle móka van:

- **Bizsergetős [Joy Buzzer]:** A tenyérbe rejtett kis elektromos szerkezet, egy kézfogás után az áldozat kisebb áramütést szenved.
- **PartizánPuki [Ventrilo-Fart]:** Finoman szólva a bélgázok kiengedése.
- **Vízi lufi [Water Ballon]:** Egy vízzel telt lufi hozzávágása a másik simhez. Ha ilyet indítasz, számíts rá, hogy utána fel kell mosnod a tócsát!

Ez a szociális interakció-csomag különleges abból a szempontból, hogy a fogadó fél soha sem fogja elutasítani, azaz ebből a szempontból nincs negatív hatása, ám természetesen, ha a tréfa rosszul sül el, annál nagyobb. Mielőtt erre kitérnék, álljon itt egy táblázat - mivel mindig elfogadásra kerül, a fejlesztők felállítottak egy mátrixot, mely meghatározza, hogy a csíny áldozata hogyan reagálja le azt, ezt az illető hangulata és jelleme, valamint a kezdeményezőhöz („A") fűződő kapcsolata befolyásolja, az alábbiak szerint:

Kapcsolat A-hoz	Hangulat	Jellem	Reakció
magas	jó	komoly	hangos nevetés
magas	jó	játékos	visszavágás
magas	rossz	mogorva	fejcsóválás
magas	rossz	kedves	mosoly
alacsony	jó	mogorva	bökdösés [Poke]
alacsony	jó	kedves	pityergés
alacsony	rossz	mogorva	lökdösődés [Shove]
alacsony	rossz	kedves	zokogás

A táblázatban szereplő visszavágás szintén az áldozat jellemétől függ. A szimuláció megnézi, a mogorva, a játékos és a trehány személyiségjegyen hány pont van, és a legerősebb alapján dönt az ellenakcióról – ha két vagy mindhárom megegyezően erős, véletlenszerűen választja ki a lépést. Tehát a párosítás:

- **Mogorva:** Bizsergetős
- **Játékos:** Vízi lufi
- **Trehány:** PartizánPuki

Ez egyébként autonóm interakció is, azaz jó, ha kéznél van mindig egy felmosófa... Az akciót egyébként tinitől felfelé bárki indíthatja.

És akkor a hatásokról: ha rosszul sül a dolog, maga a tréfa közvetlenül csak a napi pontokat befolyásolja minimálisan (2-3 pont mínusz), ám ezt megtetézi a táblázatban lévő negatív interakció, azaz a tökés vagy bökdösés, ami már komolyabb levonás mindkét értékből. Pozitív fogadás esetén a napi kapcsolatot 4 ponttal növeli, az általánosra nincs hatással, és a szociális szükségletet is átlagértékkel (+16-18 pont) befolyásolja. Mindebből az következik, hogy én csak akkor ajánlom ezt, ha ismered a másik felet, és mindenekelőtt magas, minimum baráti kapcsolatnál.

Beszélgetés [Talk]

- **Introduce:** Érdekes akció, melynek mechanizmusát, bevallom, nem igazán értem. Azt hihetnénk, hogy ha A és C, valamint A és B ismerik egymást, A bemutathatja egymásnak B-t és C-t. Viszont ez nincs így, a lényeg, hogy A és B között legyen magas kapcsolat (napi 20 körül), és akkor A bemutathatja a házban tartózkodó C-t B-nek, melynek hatására B és C magasabb induló pontokkal (pár pont mindkét értéken) kezdi a kapcsolatot. Sajnos egy gond van: nagyon nehéz összehangolni három sim mozgását, még akkor is, ha kikapcsolod a szabad akaratot, hisz ha C nem irányítható karakter, bajosan fogod tudni becserkészni. Szerintem kevesebb meló két embert összeismerkedtetni hagyományos módon, mint így.

- **Lógás [Hang Out]:** Ez viszont igen hasznos: csoportos beszélgetés, melyben hat sim ejtőzhet, cseveghet [a „lógókhoz" külön interakcióval lehet beszállni [Join]]. Mindig elfogadásra kerül, és ugyanazon szabályok szerint megy, mint a normál beszélgetés. Kicsit olyan tehát ez, mint a jakuzziban ücsörögve tereferélés, itt is lehet témát váltani, és nagyon jó a csoportos kapcsolatépítéshez. Csak tini vagy fiatal felnőtt számára érhető el.

- **Beszélgetés... / Szakirányról [Talk... / About Major], Korrepetálást kérni [Ask For Tutoring]:** E két akcióról már volt szó, lásd a 6. fejezet 2. szakaszát!

II.9. A három főiskolai szomszédság áttekintése

Mint a bevezetőben írtam, a három főiskola önálló városként funkcionál. Ebben a fejezetben, az alapcsomagéhoz hasonlóan, bemutatom kis útikalauz gyanánt a fejlesztők által előkészített közösségi helyeket, plusz, mivel e pakkban speciális helyek is vannak, kibővítettem a leírást a görögbetűs házak lakóinak, és a Titkos Társaságok főhadiszállásai áttekintésével.

Átépítési tippeket ezúttal nem adok, lévén a módosítást magán a sablonon kellene végrehajtani, hiszen az egyes lakószomszédságokhoz rendelés után a kampuszok másolata jön létre, no meg úgy gondolom, aki az első rész 9. fejezetét áttanulmányozta, már tudja, hogyan és milyen szempontok alapján kell egy jól működő közösségi helyet kiépíteni. Ehhez tippeket, és az egyetemvárosra vonatkozó specialitásokat a 11. fejezet 2. szakaszának fogok adni.

Fontos megjegyzés: az „Éjszakák" csomagot feltelepítve ez a rendszer alapjaiban változik meg, ugyanis abban a kiegészítőben egy új célválasztó rendszer mutatkozik be, melynek segítségével simed elhagyhatja a kampuszt, és mind a hozzákapcsolt lakószomszédságba, mind egy másik egyetemvárosba (ha van a városhoz rendelve egy másik ilyen) ellátogathat. Erről részletesebben a III. rész 1. fejezetében olvashatsz!

II.9.1. Sim Állami Egyetem [Sim State University]

Kollégiumok

Három, 8, 9 és 14 szobás épület.

Közösségi helyek

Sim Állami Torony [Sim State Tower]

- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: jakuzzi
- Evési lehetőség: grillsütő

Diákunió [Student Union]

- Vásárlási lehetőség: elektronika
- Szórakozás, képzés: bár, könyvespolcok, komputer, biliárd
- Evési lehetőség: menza

Kampusz tornaterem [Campus Gym]

- Vásárlási lehetőség: ruházat
- Szórakozás, képzés: erőnlétfejlesztő eszközök, TV
- Evési lehetőség: menza

Központi udvar [Central Quad]

- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: kávézó
- Evési lehetőség: grillsütő

Kampusz Kávézó [Campus Coffee House]

- Vásárlási lehetőség: magazinok
- Szórakozás, képzés: kávézó
- Evési lehetőség: grillsütő

Kampusz Társalgó [Campus Lounge]

- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: kávézó, bár, nyitott színpad + egy gyakorlóhelyiség (dob, gitár), könyvespolcok, komputer, flipper + árkádjáték, TV
- Evési lehetőség: grillsütő

Sim Állami Könyvtár [Sim State Library]

- Vásárlási lehetőség: magazinok
- Szórakozás, képzés: könyvespolcok, komputer
- Evési lehetőség: grillsütő

Egyetem körút 452-498. [452-498 University Way]

- Vásárlási lehetőség: élelem, elektronika, magazinok, videojáték
- Szórakozás, képzés: bár, biliárd, komputer, flipper + árkádjáték, TV, hifi
- Evési lehetőség: grillsütő

Egyetem körúti boltok [University Way Shops]

- Vásárlási lehetőség: elektronika, magazinok, ruházat
- Szórakozás, képzés: kávézó, biliárd, sakk
- Evési lehetőség: grillsütő

Gesztenyefa park [Chesnut Park]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: hinta
- Evési lehetőség: grillsütő

Görögbetűs házak
Tri-Var Lányszövetség / Lányszövetség székháza [Tri-Var Sorority / Tri-Var house]
- Tiffany Sampson: Gólya, Matematika
- Jane Stacks: Gólya, Fizika
- Heather Huffington: Gólya, Dráma

Diákszövetségi tagok / Fiúszövetség székháza [Frat Brothers / Urele-Oresha-Cham House]
- Ashley Pitts: Másodéves, Matematika
- Joshua Ruben: Gólya, szakirány nélküli
- Kevin Beare: Gólya, Pszichológia
- Castor Nova: Gólya, Filozófia

Titkos Társaság
Landgrabb Society
- Alap karrierjutalmak: SzenzoSzúrás hazugságérzékelő (kreativitás), Execuputter (karizma)
- Kiegészítő karrierjutalmak: Dr. Vu Automata Plasztikai Sebésze, A Feltámaszt-O-Mata, Lumino Pro Antik Fényképezőgép
- Aspirációs jutalmak: 2 db pénzhamisító gép, Pénzfa, Eklektikus és Enigmatikus Energiaforrás

II.9.2. La Fiesta Technikum [La Fiesta Tech]

Kollégiumok
Négy 5, 8, 9 és 16 szobás épület.

Közösségi helyek
A Plaza [The Plaza]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: kávézó, sakk
- Evési lehetőség: grillsütő

LFT Diákunió [LFT Student Union]
- Vásárlási lehetőség: magazinok, videojáték, elektronika
- Szórakozás, képzés: kávézó, biliárd, sakk, komputer, flipper + árkádjáték, TV, könyvespolcok
- Evési lehetőség: menza, grillsütő

Fiesta Uszodacentrum [Fiesta Swim Center]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: biliárd, erőnlétfejlesztő eszközök, uszoda, kávézó
- Evési lehetőség: grill

Kaktusz Kávézó [Cacti Café]
- Vásárlási lehetőség: magazinok
- Szórakozás, képzés: sakk, könyvespolcok, kávézó
- Evési lehetőség: grillsütő

51. utcai tornaterem [51st Street Gym]
- Vásárlási lehetőség: ruházat, magazinok
- Szórakozás, képzés: erőnlétfejlesztő eszközök, TV
- Evési lehetőség: menza, grillsütő

Kampusz-sarki kisbolt [College Corner Market]
- Vásárlási lehetőség: élelmiszer, elektronika
- Szórakozás, képzés: kávézó, hinta
- Evési lehetőség: grillsütő

Parlag Plaza [The Wasteland Lounge]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: bár, nyitott színpad, darts, buborékfújó
- Evési lehetőség: grill

Árnyas-völgyi Könyvtár [Shallow Valley Library]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: könyvespolcok, komputer
- Evési lehetőség: grill

Délibáb Bevásárlóközpont [Mirage Shopping Center]
- Vásárlási lehetőség: elektronika, magazinok, videojáték, ruházat, élelmiszer
- Szórakozás, képzés: kávézó, könyvespolcok, flipper + árkádjáték
- Evési lehetőség: grillsütő

Görögbetűs házak
Fiúszövetség / Oresha-Hoh-Var Fiúszövetség [Fraternity / Oresha-Hoh-Var House]
- Guy Wrightly: Másodéves, Irodalom
- Matthew Hart: Gólya, Közgazdaság
- Mickey Dosser: Gólya, szakirány nélküli, *tanulmányi próbaidőn!*

Lányszövetség / Tri-Fruhm Lányszövetség [Sorority / Tri-Fruhm House]
- DJ Verse: Gólya, Irodalom
- Jessie Pilferson: Gólya, Pszichológia
- Monica Bratford: Másodéves, Művészet
- Sarah Love: Gólya, Biológia

Titkos Társaság
LFT Society
- Alap karrierjutalmak: TraumaTanár sebészi oktatóállomás (műszaki), AquaZöld hidroponikus kert (kreativitás), Biotech kutatóállomás (logika)
- Kiegészítő karrierjutalmak: Tehénvirág
- Aspirációs jutalmak: pénzhamisító gép

II.9.3. Le Tour Akadémia [Académie Le Tour]

Kollégiumok
Öt, 6, 8, 9, 10 és 12 szobás épület.

Közösségi helyek
Egyetemi tornaterem [Academy Gym]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: Erőnlét-fejlesztő eszközök, uszoda
- Evési lehetőség: menza, grillsütő

Henyetanya Szabadidőpark [Loungerama Leisureland]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: bár, flipper + árkádjáték, darts, biliárd, hifi, nyitott színpad
- Evési lehetőség: grillsütő

Kampusz Butikok [Campus Boutiques]
- Vásárlási lehetőség: elektronika, magazinok, ruházat
- Szórakozás, képzés: hinta, flipper + árkádjáték
- Evési lehetőség: grillsütő

ElektroMán [Waffleway Shoppes]
- Vásárlási lehetőség: elektronika, videojáték, élelmiszer
- Szórakozás, képzés: nincs
- Evési lehetőség: nincs

Le Tour Diákközpont [Le Tour Student Center]
- Vásárlási lehetőség: elektronika
- Szórakozás, képzés: kávézó, biliárd, sakk, könyvespolcok, hifi, darts
- Evési lehetőség: menza

Esőess Amfiteátrum [Little Fallorayne Amphitheatre]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: nyitott színpad, kávézó
- Evési lehetőség: grillsütő

Romara Kávézó [Romara Coffee Shop]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: kávézó, könyvespolcok, hifi
- Evési lehetőség: grillsütő

D'Livre Könyvtár [Library D'Livre]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: könyvespolcok, komputer, hifi
- Evési lehetőség: grillsütő

King Koncertterem [Kings Music Hall]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: sakk, könyvespolcok, nyitott színpad + gyakorlóhelyiségek
- Evési lehetőség: grillsütő

Akadémia Park [Academy Park]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás, képzés: nincs
- Evési lehetőség: grillsütő

Görögbetűs házak
Nincs!

Titkos Társaság
Volauvent Society
- **Alap karrierjutalmak:** SzenzoSzúrás hazugságérzékelő (kreativitás)
- **Kiegészítő karrierjutalmak:** Dr. Vu, Tehénvirág, kamera, resurrect
- **Aspirációs jutalmak:** pénzhamisító

II.10. Az Egyetem csomag új tárgyai és az új életcél-jutalmak

Jó szokása a Maxisnak, hogy minden kiegészítőbe belepakol egy jó adag új tárgyat, objektumot – nincs ez másképp most sem. Ráadásul kaptunk két új témát is, hasonlóan az első rész „Living Large" pakkjához: az egyik a 60-as éveket idéző Laza [Groovy], a másik Középkori [Medieval], két alaposan eltérő stílus. Ezeket mind az építési, mind a vásárlási menüben, a már ismert módon, a panelek legalsó fülére kattintva, a Kollekciók között összefoglalóan eléred – a jól ismert, tudósföveges ikonra kattintva egyébként az e csomagban bemutatkozó cuccokat külön csoportosítva is megtalálod.

II.10.1. A mindennapi élet eszközei

A tárgyak funkciójukban nem változtak, így minden, ami az alapcsomagban érvényes volt, ide is passzol, ezért ha valami az alábbiak közül nem világos, lásd az I. rész, 12. fejezetének bevezetőjét!

Kényelem [Comfort]
Itt új funkció nincs, 16 új tárgy, bemutatkozik a baldachinos ágy, a középkori témához kapcsolódva.

Felületek [Surfaces]
Az olcsó munkafelület, a kávézó-stílusú pult, és két témához kapcsolódó cuccok mellett igazából egyetlen növum szerepel itt.
- *Vegyes [Miscellaneous]:* Itt található a „Cornerstone Hiúságok Hiúsága toalettasztal" [*Cornerstone Veritable Vanity*], mely két érdekes funkcióval bír. A „Változtasson a megjelenésén" [Change Appearance] épp úgy működik, mint a normál tükrök esetében, tehát a hajszínt, frizurát, a szemöldök és arcszőrzet színét és formáját lehet megváltoztatni, plusz a maszkokat és szemüvegeket feltenni. A nagy bónusz az „Átalakítás" [Makeover], melynek segítségével bárkinél el tudod játszani a fentieket, akár egy NPC-n vagy városlakón is, így végre kipofozhatod a gyárilag kissé érdekes fejformával létrehozott simeket.

Dekoráció [Decorative]
- *Szobrok [Sculptures]:* A nagy újdonság a – alapból csak külső térben elhelyezhető - szökőkutak megjelenése. Mindkét modell azonos funkciókkal bír. Lehet nézegetni a vizet [View], ez hasonlóan a normál szobrokhoz a szórakozás értékét növeli (móka 3), ennek maximált értéke 95%. A „Szappant beletenni" [Add Soap] akció hatására a sim beledob némi ily cuccot a vízbe, mely ettől jelentős mennyiségű habot termel, és ennek az ifjabb generáció igen örül.

- *Fali díszek [Wall Hangings]:* Itt elsősorban az egyetemi élethez kapcsolódó tárgyak jelentek meg: csapatzászló, üzentőtábla, sporteroklyék, és a már emlegetett „simgörög" betűk, melyekből egy mindenképp kell a görögbetűs ház falára.

Vizesblokk [Plumbing]
Itt egyetlen növum van, egy közösségi zuhanyzó (higiénia 7, trehányak esetében ürítés 2), melyben nyilvánosan tusolhat simed. Ha nem kollégiumban helyezed el, a fürdő felnőttek és idősek el fogják hessegetni a helyiségbe lépő ifjabb figurákat.

Háztartási gépek [Appliances]
- *Főzés [Cooking]:* A már emlegetett „*FényesKedve Főzőlap*" [*Shiny-Tyme Cooktop*] az egyetlen növum, sokat nem fogod használni, ugyanis, mivel nincs sütője, limitált, mit lehet vele megfőzni. Ha egy menzát építesz, mindenképp el kell egy ilyet helyezned, hiszen ez generálja az itt dolgozó séfet, más esetekben inkább használd a régi, jól bevált, sütős készségeket.

- *Hűtők [Refrigerators]:* Egy új cucc, az „*MMM minihűtő*" [*MMM Mini Fridge*]. 80 egységnyi kaja tárolható benne, nagy társaihoz hasonlóan alkalmas szórakozásra (üvegzsonglőrködés, és a nem felnőtt simek az ajtaját csapkodhatják [autonóm interakció], mókaérték 3, limit 50%). A belőle kinyert kaját csak magában (snack, dzsúz), mikróban vagy szendvicssütőben készítheted el (ilyen például az új Cup O'Ramen), egyéb sütés-főzésre nem alkalmas (cumisüveget sem lehet belőle kihalászni). Konyhapult alá installálható, vagy önmagában, ekkor a teteje munkafelületként használható, és persze így koszolódik is, azaz rendszeresen pucolni kell.

Elektronika [Electronics]
- *Szórakozás [Entertainment]:* A nagy újdonság az árkádjátékok megjelenése. Ezek az álló kivitelű videojáték-masinák pénzzel működnek, egy menet 1$, a mókaérték 6, bár ez csak győzelem esetében igaz, a vereség nem annyira szórakoztató. Lehet nézni is a játékost [Watch], ez móka 5 (limit: 90%), egy személy esetében. Ha többen is beállnak kibicelni, a mókaérték megduplázódik, és a közönség szociális szükséglete is kielégül.
- *Tévék és számítógépek [TV's and Computers]:* Itt nem új tárgy van, hanem új interakció, mely minden korábbi modellen immár elérhető. Ha van a házban több gép, lehet multiban nyomni: egyik hősöddel kezdj el játszani, ekkor a másik (vagy többi) gépen megjelenik a „Csatlakozás LAN partyhoz" [Join LAN party] menüpont, ezt választva máris kezdetét veszi a csata, mely persze a szórakozás mellett szocializáláshoz is remek.

Világítás [Lightning]
Öt új cucc, a két témához kapcsolódóan.

Hobbi [Hobbies]
- *Kreativitás [Creativity]:* A csomag igazi újdonságát jelentik az új hangszerek: az elektromos gitár, a basszusgitár, és a dobfelszerelés. Hogy teljes legyen a skála, az alapcsomag zongorája is idekapcsolódik, azaz kiegészült a szólista és együttes játékhoz szükséges menüpontokkal.

Mind a négy eszköz tehát ugyanolyan akciókra alkalmas. A gyakorlás [Practice] csak egyedül lehetséges, ez fejleszti a kreativitást a leggyorsabban, és e jártasság szintje határozza meg a játék minőségét és a nézők reakcióját. Az előadás [Perform] során a sim kirak egy perselyfélét, a hallgatóság ebbe pakolhatja az adományokat. Ide is az előbbiek vonatkoznak, azaz nő a kreativitás (de lassabban, mint gyakorláskor), és ennek szintje befolyásolja a játékot és a reakciókat, és ez utóbbi ebben az esetben már kemény pénzben is mérhető – a közönség miatt egyébként az előadó szociális szükséglete is nő. Ha valaki játszik, rá kattintva elérhető a táncolás [Dance] és a hallgatás [Watch]. A tánc csökkenti az energiát (-2), lehet szólista (móka 8, max. 75%), vagy páros [Dance Together], itt a mókalimit 85%, és persze ez is pozitív kihatással van a táncolók szociális igényére. A hallgatás mókaértéke 4, és ha több néző van, köztük is emelkedik a társaság szükséglet. Végül említsük meg az utolsó, de nem kevésbé lényeges pontot: ha egy koma már előad (tehát nem gyakorol), és van a közelében másik, szabad hangszer, rá kattintva lehet hozzá csatlakozni [Join], és persze itt is az együtt játszók szórakoznak és szocializálnak.

- *Tudás [Knowledge]:* Igazából van is újdonság, és nincs is. Az új, könyvtári könyvespolc ugyanolyan akciókkal bír, mint az alapcsomagbeli társa, viszont bír egy új menüponttal, mely ezentúl megtalálható a régi modelleknél is, és ez a Kutatás [Research], melyről a 6. fejezet 2. szakaszában volt szó részletesen.

- *Testedzés [Exercise]:* Négy friss eszköz, funkciójuk hasonló az alapcsomagban lévő modelléhez. Egy plusz pont van, a 6. fejezet 4. szakaszában említett személyi edző [Be Personal Trainer], mellyel simed némi pénzt kereshet, a másik koma pedig gyorsabban szálkásodik. Külön felhívom a figyelmet a legdrágább eszközre, a taposógépre [Treadmill], melynek mókaértéke az aktív simek számára 5, szemben a többivel, ahol 1 (viszont a limit alacsonyabb, 60 kontra 90).

- *Kikapcsolódás [Recreation]:* Az ösztöndíjrendszernél már leírt biliárd a nagy növum, lásd tehát az 5. fejezet 2. szakaszát.

Vegyes [Miscellaneous]

- *Szekrények [Dressers]:* Két új modellt találsz itt, de nem is ez a nagy csuda, hanem a munkáknál már említett új lehetőség, nevezetesen az, hogy immár minden öltözőszekrénybe bekerül a dolgozó sim munkaruhája, így fel lehet ölteni azt.
- *Buli [Party]:* Nos, nem meglepő módon itt három remek, friss mókára bukkanhatsz, hiszen ugye az egyetemi élet szerves része a buli.
  - A *„Makis Mókatár Gyümölcslé-adagoló" [Fruit Punch Barrel]* csinos kis testében található ital az éhséget picit csillapítja (1), és ugyanennyivel rontja az ürítés szükségletet is. Az „Igyon" [Drink] akció a hagyományos kinyerés, az „Igyon a csapból" [Drink from Tap] szórakoztat is (móka 6). Gyerektől és idősebb használhatja, a pedánsak a kiürült papírpoharat szabad felületre rakják, a trehányak a földre dobják, autonóm akcióban néha a tinik és idősebbek a homlokukon szétnyomják. A sportbuli (lásd ott) résztvevői örömmel és gyakran használják a szerkezetet. Fontos: a gyümölcslé előbb-utóbb elfogy, ilyenkor, ha a cuccot használni akarod, kapsz egy üzenetet e szomorú tényről. Feltölteni nem lehet, egyszerűen Vásárlás módban add el az üres eszközt (kapsz 40-50$ „üvegvisszaváltási díjat"), és vegyél egy újat.
  - A *„Tábortűz" [Stack-O-Flames Bonfire]* a környezetet is díszíti magában, persze míg meg nem gyújtják [Ligth Fire], ezt tini és idősebb teheti meg, és a tűz 3 játékórán át ég – különlegessége, hogy ez úgynevezett „hideg tűz", azaz nem veszélyes a környezetében lévő tárgyakra és simekre. Ha leégett, gyorsan össze kell takarítani a hamut [Clean Up], hisz ez már rontja a lak esztétikáját, az akció természetesen a higiéniát picit kikezdi (-2). A lobogó tűz mellé lehet állni, és a bandához csatlakozni [Join], ez növeli a mókát és a társaság szükségletre is pozitívan hat. További móka a „Történetmesélés" [Tell Stories] és a „Mályvacukorsütés" [Roast Marshmallow], utóbbinál minél alacsonyabb a sütő Főzés jártassága, annál nagyobb esély van rá, hogy lángra kap a nyárs. Végül ott a „Tűztánc" [Bonfire Dance], melyhez egy másik simre kell kattintani, és ha az illető ezt elfogadja (jó kapcsolatnál nagyobb az esély), egy speciális ugrabugra kezdődik a lángok körül, mely növeli a szociális szükségletet, és persze a kapcsolati pontokat is.
  - A *„Fehér Nyúl Buborékfújó" [White Rabbit Nirvana Blower]* gyermekek és idősebbek számára nyújt szó szerint lebegtető szórakozást: móka, komfort és szocializálás egyszerre, maximum 4 fő részére. Minden berendezés egyedi színű buborékokat generál, de ezt a használók jelleme is befolyásolja: ha 4 sim használja, és mindegyikük karizmája pontosan 5, a buborék kék, ha mind kereken 8 pontosan játékosak, a szín zöld, végül, ha e két érték 5 és 8 felett van, egyszerre kék és zöld.

- *Vegyes [Miscellaneous]*
  - Az *„'Otthon biztonsága' mennyezetre szerelhető tűzoltókészülék" [Skimmer Securities Celling Spinkler]* a csomag egyik nagy bónusza. Hasonlóan az alapjáték füstérzékelőjéhez, ezt is tűzforrás (tűzhely, kandalló) fölé kell szerelni, ám ha baj van, ez nem a tűzoltókat riasztja, hanem automatikusan oltani kezdi a lángokat. A leggyorsabb megoldás a vörös kakas megfékezésére, egyetlen hátránya, hogy jelentős tócsa marad utána, amit ugye fel kell mosni mihamarább (de ha van egy pedáns a családban, ez sem akkora gond). Van egy érdekes akció is, a „Megtréfál" [Pull Prank], melyet tini és ennél idősebb követhet el: öngyújtóval a berendezés beindítása, mely móka (3), és persze nagy rumlit csinál, sőt, ha valaki a zuhany alatt áll, annak szórakozás, komfort, higiénia és energia szükségletre is csorbát szenved. Végül még egy apróság: a cucc néha magától is beindul, ez némi üzemhiba, számolni kell vele.

II.10.2. A közösségi helyek új tárgyai

A **„Háztartási gépek [Appliances]"** alatt található az *„Impresszió Eszpressz-o-Mata" [Impresso Espress-o-Matic].* Csudásan remek dolog, hiszen ezt telepítve innentől kezdve már a közösségi helyeken is lehet az energiát pótolni. Az ital ára 5$, hatása: energia 4, éhség 1, szórakozás 1 (max. 50), ürítés -1.

Az **Elektronika [Electronics]** menübe került a *„Kellafon Kütyü Kioszk" [Sellafone Gadget Kiosk],* ahol az új kütyüket, a mobiltelefont, a kézi videojátékot és az MP3-lejátszót lehet beszerezni.

Végül a **Vegyes [Miscellaneous]** pontban rejtőzik a *„Koktélparadicsom' bár" [Way Fluid Island Bar].* Az ital ára: szűrt [Blended] 15$, rostos [Poured] 10$, ez móka 3 (max. 80%). Különlegesség, hogy ha e pultból többet egymás mellé helyezel, azok összekapcsolódnak, így látványos hatást érhetsz el.

II.10.3. Személyes használati tárgyak

Az Egyetem csomag nagy újdonsága, hogy simjeidnél megjelent a személyes készlet, mely egyelőre rejtett, és az Éjszakák kiegészítőben fog teljes értékűen használhatóvá válni. E készletbe itt háromféle cuccot, egy mobiltelefont, egy kézi videojátékot és egy MP3-lejátszót pakolhatsz be, ezeket az előző pontban bemutatott Sellafone kioszkban veheted meg. Miután ez megtörtént, simedre kattintva új menü jelenik meg, itt tudod az egyes készülékeket, és ezek funkcióit elérni. Vásárolni csak tini vagy nála idősebb tud, viszont a videojátékot át lehet adni gyermeknek [Give Handheld], és ezután ő is használhatja azt. Lássuk részletesen a cuccokat!

- **NOYIN 2680 mobiltelefon [NOYIN 2680 Cellular Phone]:** Remek dolog, hiszen ezentúl nem kell elmászni egy telefonhoz (rengeteg időt megspórolhatsz!), ott, ahol simed tartózkodik, az összes, a normál készüléknél meglévő menüpont elérhető (Hívás [Call]), mégpedig dinamikusan, azaz egy közösségi helyen például hívhatsz rajta taxit is. A technika még nem kiforrott, ezért néha összegerjed a hagyományos

telefonnal, így ha ezt használod, azt nem fogod tudni, de ez nem akkora tragédia. Van még egy érdekes plusz: SMS-t lehet küldeni [Text Message], sajnos ismeretleneknek, azaz ez a kapcsolati pontok növelésére nem jó, viszont egyrészt szórakozás, másrészt a szociális szükségletet csillapítja (móka 5, max. 90%). Mindegyik akciót simeden kattintva tudod elérni, csakúgy, mint a telefon felvételét is („Válaszoljon" [Answer]). Egy hátránya viszont sajnos van: ha valaki akkor hívja hősödet, amikor az épp alszik, felébred, ami elsősorban időveszteség (felkelés, visszafekvés).

- **Cozmo MP3 lejátszó [Cozmo MP3 Player]:** Hasonlóan működik az egyéb zeneberendezésekhez, azaz van egy Váltás [Switch To...] interakció, mellyel a különféle stílusok között lehet szelektálni, és a Hallgat [Listen], ekkor a legutoljára beállított csatornát hallgatja simed, ami persze szórakozás (móka 7, max. 75%).

- **LeTournament Tízoldalú SK [LeTournament Decahedron XS]:** Ha lehet fokozni, a mobiltelcsi mellett ez a másik legjobb cucc! Bárhol, ahol simed éppen van, előkaphatod és csillapíthatod a szórakozás szükségletet, ami nagyon hasznos (gondolj bele például, ha egy közösségi helyen vagy, és a taxit várod, vagy egy nagyobb épületben – például a kollégiumban – távol vagy minden mókaeszköztől). Simeden kattintva érhető el a „Játsszon... / hordozható videojátékkal" [Play... / Handheld], mely egy szólista móka, a nagy bónusz viszont a meccs, hála a WiFi-nek: ha egy másik koma birtokában is van egy ilyen kütyü (az első indításkor minden városlakó NPC kap egyet a szimulációtól!), rábökve elérhető ez az interakció, és kezdetét veszi a csata, mely a szórakozás mellett persze a szocializálást is segíti, ezzel együtt pedig a napi kapcsolati pontokat gyarapítja. Mint fent említettem, ezt a cuccot oda lehet adni egy gyermeknek is, így a családon belül állandóan kéznél lesz némi mókázás és kapcsolatépítés. Megjegyzés: Van egy érdekes „easter egg" a játékban. Néha egy szólista játék végén észreveheted, hogy simed feje felett megjelenik egy plusz kapcsolati pontérték, sőt bizonyos idő után rózsaszín szívecskék is, ami ugye a rajongás [Crush] jele – mintha valakivel meccset játszottál volna. A furcsa az, hogy új figura nem jelenik meg az ismerősök között. A Rejtélyes Barát [Misterious Friend] kiléte örökre rejtve marad...

II.10.4. Az életcéljutalmak

Csak két tárgyat találsz itt, mely tulajdonképpen egy, de az nagyon ütős, sőt...

- **„A bárányoknak is vannak jogaik!" hamis bárányből diploma:** ez amolyan bónusz, ha simed elvégezte az egyetemet, a jutalomtárgyak között megtalálod a diplomáját, amit kiakaszthatsz a falra, és ez persze jótékony hatású a környezetre, no meg lehet nézegetni, ami móka.

- Az igazi azonban **Zseni-zsé Pénzhamisító Masinériája [Genuine Buck's Famous Counterfeiting Machine] (27 750 pont).** Igaz, hogy drága, viszont több száz dollárt lehet vele termelni, a „Simoleonok hamisítása" [Counterfeit Simoleans] interakcióval. Ekkor simed (fiatal felnőtt, vagy idősebb) tekerni kezdi a kurblit, heves vihogással. Teszi ezt addig, míg le nem állítod, vagy a szokásos kényszerítő hatások (alapszükségletek és hangulat romlása) erre nem ösztönzik. Én azt javaslom, hogy egyszerre ne tekerj sokat, ugyanis van két veszélyforrás: egyrészt kigyulladhat a berendezés (épp ezért egy esőztetőt – lásd fent – mindenképp fel kell szerelni fölé), másrészt a rendőrség is felbukkanhat, és megvágja a használót 2000$-ra, plusz elkobozza a gépet (ezt pedig ugye úgy tudod megakadályozni, hogy a meló kezdetekor elbarikádozod a hozzáférést, pl. a pincelejáró ajtajának áthelyezésével). Ha simed abbahagyta a tekerést, válaszd ki a „Vegye ki a készpénzt" [Get Cash] akciót a zsákon, ekkor a figura megtömi a zsebét a ropogós bankókkal, az összeg azonnal megjelenik a családi kasszában. A bevétel ideális esetben nagyjából 150$ óránként.

II.11. Egyetem, kreatívoknak

Mint az alapcsomagnál, itt is számtalan lehetőség kínálkozik a kreatív játékosoknak, hogy kiéljék alkotókedvüket. Attól eltérően e fejezethez csaptam hozzá az építési menü újdonságait, hiszen az öt lehetőséget nem lett volna értelme külön passzusba pakolni. Kezdjük tehát ezzel a sort, aztán ismerkedjünk meg egy egyetemváros létrehozásával, és a karakterkészítés újdonságaival.

II.11.1. Az új építési lehetőségek

Szerencse, hogy a fejlesztők hallgatnak a közösség szavára, így ebben a csomagban pár igen hasznos, és áhított változást találunk az építési menü alatt. Fussunk át rajtuk!

- **Fal a falra:** Az alapcsomagban csak akkor építhettél egy falat egy másikra, ha előbb lefektettél a felső szintre némi padlót. Most ez a korlát megszűnt, ami nagy könnyítés; természetesen az építési elveket figyelembe kell venni, azaz a felső szakasz nem lóghat túl az alsón – ha erre van szükséged, továbbra is marad a padlós megoldás, hisz ezeket ugye ki lehet tolni pár egységgel.

- **Többemeletes ajtók, ajtókeretek:** Ez is remek, eddig csak ablakaink voltak ilyenek, mostantól már ajtó is, főleg a középkori témának köszönhetően. Egy-egy kapu és keret van, kétemeletes, három egység széles.

- **Többemeletes oszlopok:** A fentihez kapcsolható, két- illetve háromemeletes kivitelűek. Ezek is kiválóak, hiszen eddig, ha a 3. emeleti erkélyt akartad alátámasztani, két sima oszlopot kellett egy padlólap közbeiktatásával egymásra építeni, ami nem volt túl elegáns megoldás.

- **Összekapcsolódó oszlopok:** Amit hiányoltunk, hiszen a Sims első részében voltak ilyenek. Az új almenüben található oszlopokat két egységre egymástól kell lepakolni (azaz köztük egy egységnyi helyet kell hagyni), ekkor jelenik meg a boltív. Sajnos átlós kivitel nincs, de kapcsolni lehet őket, azaz például egy három oszlopos sor középső eleméhez merőleges irányban el lehet indítani egy újabb ívet vagy íves oszlopsort. A simek természetesen át tudnak járni az ív alatt – hangsúlyozom, és jegyezzük meg: ez a megoldás a hasonlóság ellenére nem ajtókeretként funkcionál, tehát terek fizikai elválasztására nem alkalmas.

- **„Okos" kerítések:** Új menüpont nem kapcsolódik ide, a régi kerítések egy részét frissíti fel a csomag ezzel a megoldással. Az alapverzióban a kerítések kihúzásánál minden egyes egységnégyzet elején és végén megjelent egy-egy kerítésoszlop, ami bizonyos típusoknál nem mutatott túl jól. Nos, most e típusok lettek felvértezve némi „intelligenciával", azaz bármekkora szakaszt építesz is, csak a kezdő- és végpontban jelenik meg az oszlop, plusz ott, ahol e szakazhoz merőlegesen másik kerítést építesz.

II.11.2. Új egyetemváros létrehozása

A kreatívok eddigi legnagyobb kihívása egy új, az ő szájuk íze szerinti egyetemváros létrehozása. Ennek hivatalosan számos akadálya van, nevezetesen, hogy szinte semmi jellemző épületet (kollégium, görögbetűs ház, Titkos Társaság székhelye) nem lehet építeni, ám szerencsére a fejlesztők egy kód segítségével mégiscsak megadták számunkra ezt a lehetőséget, így valóban létre lehet hozni álmaink kampuszát. Lássuk, mit célszerű elhelyezni egy ilyen szomszédságban:

- **Kollégium:** Mindenképp jó, ha van, legalább egy, de nem árt két-három, különböző létszámú épület sem. Mint korábban írtam, bizonyos esetekben nem hátrány, ha simed egy ilyen „méhkasba" települ be, plusz gondolnod kell arra az esetre is, ha egy lerobbant komát kell elhelyezned, akinek nincs pénze magánházat bérelni.

- **Magánház:** Kell belőlük jó pár, úgy 10-12 körül, érdemes különféle nagyságban építeni, egy- és kétszemélyeset minimum, de arra is kell gondolni, hogy bármelyiket görögbetűs házzá avathatod, és ekkor kell a hely több sim számára is.

- **Görögbetűs ház:** Bár van rá csaláskód, nem érdemes azt használni. Egyszerűbb, ha elkészítesz egy megfelelő hajlékot (lásd később), elnevezed „szövetségi néven", majd beköltöztetve oda simedet, a már ismert módon átavanzsáltatod a házat.

- **Titkos Társaság főhadiszállása:** Ha akarod, hogy ez a plusz móka éljen (és mindenképp érdemes), el kell egy ilyen épületet helyezni a szomszédságban – de csak lehet belőle minden kampuszban. Az építése, elhelyezése speciális, de alább mindent körbe fogunk járni.

- **Közösségi helyek:** Nagyon fontos dolog ez, mint korábban szó esett róla. Mindenképp kell minimum egy, ahol minden megvan, de lehet specializálni, azaz egy könyvtár, egyéb jártasságfejlesztő eszközökkel, egy edzőterem, uszodával (e kettőt akár egy komplexumban is elhelyezheted), és vásárlási, kikapcsolódási lehetőség. Fontos, hogy mindent meg lehessen venni: élelem, ruházat, elektronika, magazinok, a videojáték a ráadás.

Az alábbiakban a kész egyetemvárosok átalakítását, és új épületek létrehozását fogjuk kielemezni, a fent említett típusok szerint.

II.11.2.1. Új egyetemváros létrehozása

A legegyszerűbb megoldás, ha elindítod a megfelelő lakóövezet szimulációját, majd az egyetemválasztó gombbal behívod ezt a menüt, és jobbra lépteted addig, míg megjelenik a nagy „+" gomb, a megjelenő ablakban kiválasztasz egyet a meglévő alapok közül, megadod a nevét és ráböksz a megfelelő talajtípusra.
Fentiek megegyeznek az alapcsomagban leírtakkal, azaz a lakószomszédság létrehozásával, és ha új alapot akarsz készíteni, szintén az ott leírtakat (I. rész, 13. fejezet, 3. szakasz) kell követned. a SimCity-ben létrehozott alapot az ott megadott könyvtárba kell pakolnod, hiszen ezen az alap és a kiegészítő pakk is osztozik.

Ami új, a kampuszok kezelése. Mint e rész elején írtam, minden lakóövezethez tartozik egy kollégium, és ezek akár ugyanazon sémán alapulhatnak. Épp ezért amikor a fenti megoldással létrehozol egy kampuszt, a szimuláció ezt az Egyetem csomag telepítési könyvtárának (nem a Dokumentumok!) „TSData / Res / NeighborhoodTemplate" mappájába helyezi. Ha tehát egy ismerősöd által készített, vagy netről letöltött egyetemi szomszédságot akarsz játékba hozni, itt kell létrehoznod egy új könyvtárat; a három alapváros U001, U002 és U003, az első új ennek megfelelően U004 lesz, és így tovább. Ide kell elhelyezni a leírt módon az előnézeti kép .png fájlját, és itt is ügyelned kell rá, hogy minden, a mappában és almappákban lévő fájl megkapja a megfelelő, egyedi azonosító előtagot. Ha minden baba, a játék következő indítása után a választómenüből ez a kampusz is elérhető lesz. Ugyanígy, ha el akarod tenni későbbre ezt a művet, ebből a könyvtárból pakold el valami biztos helyre ezt a sémát, a program ugyanis a választás után a Dokumentumok könyvtárban összefésüli az összetartozó lakóvárost az egyetemekkel.

II.11.2.2. Kollégiumok átalakítása és építése

Mielőtt rátérnénk a téma kifejtésére, mindenekelőtt pár „ökölszabály", melyek betartása nélkül egy kollégium nem megfelelően üzemel:

- A speciális kollégiumi ajtók csak akkor tudják ellátni funkciójukat (elfoglalás, zárás), ha a képtartó kerettel kifelé, a felragasztott cetlikkel a szoba felé vannak elhelyezve.
- A szobák zárását csak akkor tudod megoldani, ha a helyiségbe csak és kizárólag egyetlen ajtó vezet be, és az az említett speciális nyílászáró. Ide értendő az is, hogy nem lehet olyan megoldás, melyben például két szoba egy közös fürdőszobán osztozik, még akkor sem, ha mindkét helyiségbe általad irányítható simeket szándékozol költöztetni.

Vannak aztán még szigorúbb előírások; az alábbiak nélkül egy kollégiumot szimulációja *egyáltalán nem működik:*

- Kell egy menza, mégpedig az alábbi felszereléssel: egy FényesKedve főzőlap (ShinyTyme Cooktop), *közvetlenül mellette* egy hűtőszekrény, ugyanabban a helyiségben (praktikusan persze minél közelebb) egy mosogatógép vagy mosdó, egy szemetes vagy szeméttömörítő, egy oltóberendezés (Spinkler), célszerűen a tűzhely fölé. Ezek általában a fal mellé mennek, előttük úgy két-három egységnyi hely kell a kiszolgálónak, majd egy sor konyhasziget (Counter Island), a sima felével a konyha, a kilógóval a helyiség belseje felé. Ebből minimum egy kell, de nem árt többet is lerakni; mindegyikre egy adag étel kerül majd, tehát kisebb szobaszámú épületnél elég 2-3, nagyobbnál akár 4-5 is kell.
- Fentieken túl lenni kell némi világításnak, legalább egy telefonnak és egy számítógépnek, utóbbi kettőnek nyilvános helyen, tehát nem egy (zárható) szobában.

További javaslataim a kötelező körökön túl:

- A szobákban egyszemélyes ágyak, párban egy íróasztal székkel, az ajtó csak és kizárólag a speciális kollégiumi modell, mert csak ezen működik a szobafoglalás és bezárás. Alapban elég egy 4x4-es szoba, itt legalább a környezet hatás sem játszik annyira be, elég egy-két poszter a falra, hogy otthonosabb legyen a helyiség.
- A menzán érdemes többszemélyes asztalokat lerakni, és azt is vedd figyelembe, hogy adott esetben ezeken fogják a srácok megírni a házi feladatot, tehát nem árt túlbiztosítani a dolgot, egy hatszemélyes koleszban is jó, ha itt 10-12 simnek van hely.
- Kell egy kutatószoba, azaz két-három könyvespolc, és 6-8 simnek kényelmes ülőalkalmatosság.
- Kell egy tanulószoba, azaz egy vagy két komputer, és egy vagy két íróasztal, székkel.
- Gondoskodnod kell szórakozási lehetőségről. Elég az olcsóbb tévé, jó sok ülőhellyel, ide akár lehet sportbulit is szervezni majd. Ezen túlmenően legyen egy hifi, a többi íztés szerint, egy-két flipper, vagy egy dartstábla nem árt, vagy videojáték – favorizáld a csoportos szórakozás eszközeit, hogy a szocializálás is pöröghessen.
- A szobákhoz közel kell a fürdőszoba és vécé. Én a magam részéről a következő kiépítést szoktam elkövetni: építek pár 3x3-as helyiséget, ebbe belefér egy tusoló és egy vécé, kifelé nyíló ajtóval. Ezek mellé vagy elé teszek le pár mosdót. Ez azért is jó, mert bár olcsóbb a közös tusoló és nyilvános vécé, de ezeket bizonyos jellemű simek nem fogják szeretni, ami adott esetben 500 pont levonást jelent. Ugyanezt a kiépítést közösségi helyen is megépítheted, kiváló megoldás, és a fenti „szégyenlős problémát" is megoldja. Ebben a kivitelben ráadásul külön férfi/női szakasz sem kell, ami például azért is jó, mert nincs az, hogy simedre rájön a szükség, de csak a fiúknál lenne üres hely, oda meg nem tud bemenni.
- Jó, ha van egy kis minikonyha pluszban, egy minihűtő, pult mikróval, egy asztal, kettő-négy szék, szemetes, esetleg mosogató. Én általában szeretem a földszintes megoldás, de adott esetben egy emeletes épület, ahol alul az említett közösségi terek vannak, fent a hálók, szintén nem rossz, ebben az esetben például mehet ez a kis konyha e lakószintre, ha pedig nincs emelet, például a TV-szoba irányába, a bulikra gondolva.
- Hasznos, ha van legalább egy öltözőszekrény, mégpedig közös helyen; az új, mezei lemezszekrény a folyosón nem foglal sok helyet, mellé tehetsz valahová tükröt is, ami ugye a karizma fejlesztéséhez kell.
- Le lehet dobni egy vagy két festőállványt is, ezzel a kreativitás első lépcsőfokainak elérését segíted.
- Ha többszintes az épület, minden szinten legyen egy telefon.
- Gondoskodj nagyobb, üres terekről is. A hekilabdához, a lógáshoz ilyenre van szükség, és ha nincs elég hely az asztaloknál, a srácok a földre ülnek leckét írni, és őket is kerülgetni kell, tehát a szokottnál is

szélesebb folyosókra van szükség, és minden helyiségbe két ajtóra vagy ajtókeretre. Az emeletre is jó, ha minimum két sor lépcső vezet.

Egy már meglévő, vagy a „Házak és telkek" tároló speciális rekeszéből kiválasztott és lepakolt kollégiumi épület átalakításához a következőket kell tenned:

- Belépsz az épületbe építési módban.
- Behívod a konzolt (CTRL+SHIFT+C), és kiadod a **boolProp dormSpecificToolsDisabled false** parancsot, ekkor minden építési és vásárlási eszköz és tárgy elérhetővé válik.
- Elvégzed a szükséges módosításokat, mentesz, és visszalépsz a szomszédságba.

Ha magad akarsz építeni kollégiumot, az alábbiakat kell követned:

- Elhelyezel egy tetszés szerinti üres telket a szomszédságban, lakóhelyként (Residental Lot) definiálod, elnevezed egyedi módon (például Kiskakukk Kollégium, vagy bármi). Egy 4x3-as telek már elég egy közepes, 6-8 szobás kollégium építésére.
- Megépíted a hajlékot. A tervezésnél vedd figyelembe a fentieket, de a kötelező dolgokat mindenképp pakold bele.
- Behívod a konzolt (CTRL+SHIFT+C), és kiadod a **changeLotZoning dorm** parancsot. Ennek hatására a lakóház kollégiummá alakul. Ne ijedj meg konzolon megjelenő mindenféle kiírásoktól, lesz pár hibaüzenet, de ez természetes velejárója a dolognak.
- Mentesz, és visszalépsz a szomszédságba.

> **Megjegyzés:** *miután elindítottad a szimulációt, és az épületbe lakók költöztek, ne változtasd meg az épület jellegét (azaz tartózkodj a fenti parancs kiadásától)!*

Ha szeretnéd, hogy az imént elkészült, vagy egy másvalaki által épített, esetleg netről letöltött épület más kampuszokban is elérhető legyen, a következőt kell tenned:

- A kollégiumi szomszédságból mozgasd át az épületet a „Házak és telkek" tárolóba.
- Valami fájlmenedzserben navigálj el a következő könyvtárba: „My Documents | Dokumentumok \EA Games\The Sims 2 \ LotCatalog", és keresd meg a most elmentett fájlt, legegyszerűbb, ha dátum szerinti sorrendbe rendezed az itt lévő állományokat, és a legfrissebb a nyerő.
- Ezt a fájlt másold át a telepítési könyvtár „TSData \ Res \ LotTemplates" mappájába, és nevezd át például koleszO1_ Permanent.package névre. Itt a _Permanent a lényeg, ugyanis ez teszi lehetővé, hogy egy épület minden szomszédságban megjelenjen (persze a kiterjesztés is fontos, az előtag viszont bármi lehet, de kerüld az ékezetes betűket).
- A játék újraindítása után bármelyik, akár létező, akár frissen létrehozott szomszédságban elérhető lesz a szóban forgó épület.

> **Megjegyzés:** *a **boolProp dormSpecificToolsDisabled false** parancscsal csak a lakóházak katalógusát éred el, tehát a közösségi helyek készletéből (kioszk, kávézó és egyéb) nem válogathatsz. Ha ilyet szeretnél (én nem javaslom, de ez a Te játékod), arra is van mód: behívod a konzolt, kiadod a **ChangeLotZoning community** parancsot, megveszed a szükséges holmikat, majd visszaállítod az épület jellegét a **ChangeLotZoning residential** vagy **ChangeLotZoning dorm** utasítással. Ennek sajnos van egy negatív hatása: az első kód eltünteti a postaládát és a kukát (ezek nélkül nem működik a szimuláció!), és ezt nem lehet a második ukázzal visszavarázsolni. Két megoldás létezik: a http://daydream.etowns.net/ címen letölthető egy megvásárolható, és teljesen funkcionáló készlet, illetve a már említett modthesims2.com weboldalról gyakorlatilag az összes, eredetileg közösségi objektum, átklónozva a lakóövezeti katalógusba.*

II.11.2.3. Magánházak és görögbetűs házak építése

A magánházak építésénél az egyetemi élet jellegzetességeit vedd figyelembe. A tanulás ugye leszívja a szórakozást rendesen, tehát jól és hamar elérhető helyen legyenek a mókaeszközök, és adott esetben a bulizáshoz is jó, ha van egy nagyobb terep – azaz egy központi helyen lévő, szellős nappali hasznos dolog. Mindenképp gondold át, mire szánod a hajlékot; jó egypár egy- és kétszemélyes, esetleg háromfős épület, ha csak simán lakni, tanulni akarsz ott. Ha azonban úgy gondolod, hogy később át akarod alakítani az épületet görögbetűs házzá, mindenképp építsd bővíthetőre, illetve eleve nagyobbra, hogy sokan elférjenek benne (itt már több fürdő/vécé, hálószoba kell, nagy közösségi tér, és a többi). Ha eleve görögbetűs háznak szánt lakot építesz, a telek lerakásakor ennek megfelelően nevezd el, és a fentiek alapján építsd ki. Elméletileg lehetséges rögtön átalakítani egy épületet ilyennné a **ChangeLotZoning greek** paranccsal, de a szimuláció a lakatlan épületet visszaminősíti magánházzá, így egyszerűbb, ha csak előkészíted a hajlékot, és a megfelelő időben, a megfelelő simet bepakolod.

II.11.2.4. A Titkos Társaság főhadiszállása: telepítés és fejlesztés

Kezdjük a szomorú hírrel: sajnos főhadiszállást nem lehet építeni. Én megpróbáltam, de a már ismert, és elméletileg működő **ChangeLotZoning secretsociety** parancs itt nem működik. Annyit sikerült elérnem, hogy a titkos társaság tagjai megjelentek a színen, de a limó már nem futott be – ami annak egyenes következménye valószínűleg, hogy a parancs kiadása után a székház nem tűnik el a színről, így nem is funkcionál.

Ezért csak azt tudom mondani: a három, gyári épület közül kell választanod, tetszik vagy sem, majd megfelelően átépítened. A csomaggal szállított három egyetemvárosban ugye ezek telepítve vannak, így a tárolóban nem fogod megtalálni őket, csak akkor, ha új szomszédságot hozol létre; itt is, ha bármelyiket lepakolod, a másik kettő azonnal eltűnik. Hogy melyik épület mit tartalmaz, azt a nyolcadik fejezetben kitárgyaltuk, az azonosításhoz pedig álljon itt egy felsorolás:

- 1. számú épület: Le Tour Akadémia [Académie Le Tour]
- 2. számú épület: Sim Állami Egyetem [Sim State University]
- 3. számú épület: La Fiesta Technikum [La Fiesta Tech]

Tehát. Amint lepakolod bármelyiket is, az épület eltűnik a térképről, így átépíteni, átalakítani semmiképpen nem tudod, csak élő módban, azaz akkor, amikor simed bekerül a csapatba, és meglátogatja a helyet, de ekkor már pénzért. Szerencsére, mint a 6. fejezetben írtam, ehhez rendelkezésedre áll egy nagyobb pénzösszeg, ebből gazdálkodhatsz.

Némi tanácsok a kiépítéshez:

- A házakban minden új, így bátran add el, ami nem kell, ez alaposan megnöveli az alaptőkét.
- A kiépítések is elég rosszak, szűkek a helyek, mindenképp átépítésre is szükség van. Sajnos társaid útban lesznek, de szerencsére haza lehet őket zavarni, hogy ne legyen útban, különben soha nem fogod tudni áthelyezni a biliárdasztalt...
- Ágy sehol nincs, pedig ott lehet aludni, így célszerű vásárolni egyet, sőt, ha kollégista hősöd, mindjárt duplát, így egy-két egyepetyét le lehet benne zavarni.
- A konyhát is érdemes normálisan kiépíteni, ne feledd azonban a mikrosütőt sem; a titkos társaság tagjai elképesztően képzetlenek, tehát jó, ha simed főz mindenkire, ha nem akarod, hogy idejekorán hazamenjen mindenki az éhségtől hajtva, és mindenképp legyen tűzvédelem is kiépítve.

II.11.2.5. Az egyetemváros közösségi helyei: tippek

Az egyetemváros közösségi helyei, ahogy azt korábban említettem, két alapvető szempontból különböznek a normál lakószomszédságokban épült „társaikhoz" képest: az itt lévő eszközökkel lehetséges a jártasságfejlesztés (sakkasztal, könyvespolc), és itt is működtethető melegételes kantin. Ennek megfelelően érdemes megfontolni, mit és hogyan építesz, és mit vásárolsz e helyekre.

Ami mindenképpen kell: jártasságfejlesztő, tanulásra, valamint vásárlásra való közösségi hely. Ezeket lehet egybe is építeni, de külön-külön is. Pár tipp ezekhez:

- A fejlesztéshez könyvespolc (főzés, takarítás műszaki), sakkasztal és teleszkóp (logika), tükör (karizma), hangszerek (kreativitás), és erőnlétfejlesztő eszközök (kondigépek, és/vagy medence).
- A tanuláshoz számítógépek, könyvespolcok, utóbbihoz a csoportos kutatás végett sok és kényelmes ülőbútor.
- A vásárlásnál a régiek (élelem, ruha, magazin, videojáték) mellett ne feledkezz meg az új, elektronikus kütyüket árusító kioszkról sem. Igaz, hogy erre elméletileg csak egyszer van szükség, amikor beszerzed simednek a szükséges holmikat, de kis helyen elfér, jó az, ha van mindenhol.

Akár egyben, akár külön biztosítod ezeket, mindenképp legyen mellettük a szükségletek regenerálásához megfelelő felszerelés:

- Az éhség elűzéséhez legjobb a menza. Ez ugyanúgy, mint a kollégiumban, csak adott kiépítésben kezdi meg a szolgáltatást: egy FényesKedve főzőlap [ShinyTyme Cooktop], ugyanabban a helyiségben egy mosdókagyló mosogatás céljára, egy szemetes, egy oltóberendezés [Spinkler], célszerűen a tűzhely fölé, és a kiszolgáláshoz minimum egy, de inkább 3-4 konyhasziget [Counter Island], a sima felével a konyha, a kilógóval a helyiség belseje felé. Mivel ilyen helyre nem lehet hűtőt telepíteni, itt van annyi engedmény, hogy ez nem kell a működéshez.
- A higiéniához mindenképp zuhanyzó, az ürítéshez vécé, én javaslom, hogy kis fülkéket építs, ahol van egy-egy tusoló és porcelán, és nem nyilvános megoldás, mert ha simed félénk, utóbbiak használata pontlevonással jár.
- A szórakozás és kényelem magától adódik, előbbinél vedd figyelembe az eltérő jellemeket is, tehát legyen TV a komolyabbaknak, aztán flipper, árkádmasina, biliárd, hinta és egyebek.
- A nagy ajándék ugye a kávéstand, ami végre lehetővé teszi, hogy a közösségi helyeken is lehessen komolyabban feljebb turbózni az energiát, így kihagyhatatlan jóság.
- A társaság szükséglet növelése pedig szintén adja magát, továbbra se feledkezz meg a jakuzzi jótékony hatásáról!

A terek legyenek nagyok, szellősek, hogy a lógáshoz, hekizéshez bőven legyen hely. Ismétlem: ha magad építesz egy kampuszt, nem kell annyiféle közösségi hely, mint a gyári egyetemvárosokban. Akár egyetlen hely is elég, persze, aki megakarja tartani az autentikus hangulatot, építhet külön könyvtárat, edzőtermet, bevásárlóközpontot, parkot, de az idővel is spórolsz, ha nem kell annyit ingáznia simednek.

III. THE SIMS 2: ÉJSZAKÁK [NIGHTLIFE]

Míg az első kiegészítő csomag, a II. részben bemutatott Egyetem a fiatalokat célozta meg, az Éjszakák a régi, kedvenc Hot Date szellemi örököse, mely bármely korosztály számára szórakoztató kikapcsolódást nyújthat. Megjelennek tehát a „kis Las Vegasok", tovább mélyült a kapcsolati rendszer, és – mint az Egyetemnél az ismét erőre kapott horrorfilmek miatt a zombik – a friss világőrület (lásd: Blade, Underground, játékban pl. a Masquerade) hullámán az éjszaka urai, a vámpírok is beköszönnek. Mélyesszük hát fogunkat a friss húsba mi is...

III.1. A csomag újdonságai

Ez a kiegészítő szegről-végről a Sims első részének „Hot Date" csomagjára hajaz. Két fő pilléren nyugszik: a vágyak, szerelmek, kapcsolatok rendszerén, és egy új sim-típus, a vámpírok életének titkain. Ezt mindegy keretbe foglalja az új szomszédságtípus, ahol lehet szórakozni, szerelmi- és éjszakai életet élni.

Álljon itt ismét egy összefoglaló az újdonságokról, természetesen, ami fontos, arra ki fogok térni részletesen ebben a részben:

- Pár új mechanizmus: a vonzódások, taszítások rendszere, a kémia (érzékeny pontok), melyek könnyebbé és gyorsabbá teszik a megismerkedést, a romantikus kapcsolatok kiépítését, plusz a harag, a rivalizálás, és az alkalmi barátok megjelenése.
- Megjelent egy, a bulikhoz hasonló csoportos mókalehetőség, melyben simed közösen szórakozhat ismerőseivel.
- Egy új minijáték segítségével lehet randevúzni és a csoporttal kiruccanni, mely szintén a gyors ismerkedést segíti, sőt kisebb-nagyobb bónuszokhoz is hozzásegít.
- A fentieket támogató friss interakciók, köztük többek között egy csomó rég várt, melyek segítségével akár egy NPC-ről is kideríthetsz minden fontos információt.
- Fentieket segíti az új szomszédság, a szórakozónegyed, és az, hogy immáron építhetsz éttermet, zenés-táncos mulatókat.
- Egy új, okos célválasztó rendszer, melynek segítségével könnyebben tudsz elmenni közösségi helyekre.
- Rengeteg új tárgy, köztük a bowlingpálya, vagy a kártyaasztalok, szőnyegek és összekapcsolható ülőalkalmatosságok.
- Egy új életcéljutalom, mellyel megváltoztathatod simed aspirációját.
- Lehet autót vásárolni, azzal el lehet menni munkába, suliba, sőt etyepetyézni is lehet benne.
- Simed immár saját személyes készlettel rendelkezik, melybe akár a teljes lakásberendezést bepakolhatja.
- Két új aspiráció, az egyik amolyan móka, a kihívást keresőknek.
- 7-es szakácsszintnél embered ebédre és vacsorára készíthet egy új, Crepe Suzette nevű, igen hízlaló desszertet. Ám vigyázat: az ételt tálaláskor meg kell gyújtani, és kevésbé képzett séfek önmagukat is lángra lobbanthatják! (A magyar, gasztronómiai téren úgy tűnik, kevésbé járatos fordító mezei „lekváros palacsinta" névre keresztelte.)
- Új NPC-k, köztük egy régi visszatérő, a táskás néni.
- Megjelentek a vámpírok, a velük való foglalatosság egy izgalmas „játék a játékban".
- Kitűnő növumok és régi adósságok teljesítése az építési menüben.
- Lehetőség van földes talajú és betonozott szomszédságok építésére, valamint házak „klónozására".

> **Megjegyzés:** *a magyar fordításban is vannak javítások, így ebben a részben már ezeket alkalmazom. Az [Appreciate] megfelelője például eddig „Méltat" volt, mostantól „Kényeztetés", sőt az itt található Back Rub az eddigi félrefordítás („Hátbaveregetés") helyett a helyes „Hátmasszázs" kifejezésre lett lecserélve.*

Célválasztás

Ez az előbb említett új rendszer lényegesen megkönnyíti simjeid mozgását. Eddig ugye, ha hősöd el akart menni a városba, az volt a gyakorlat, hogy hívott egy taxit, amikor a kocsi megérkezett, beleült, majd jött egy mentés, a szomszédság betöltése, aztán rá kellett böknöd a célállomásra. Most a béraut rendelésekor, illetve, ha simednek saját kocsija van, és beleülve kiválasztod az „Autózzon közösségi területre" interakciót, megjelenik egy ablak. Ennek bal oldalán fel van sorolva az adott lakóövezet, és a hozzá kapcsolt szomszédságok (egyetemváros, illetve szórakozónegyed). Ha valamelyiket kiválasztod, a jobboldalon megjelennek az ott található közösségi helyek, bármelyikre bökve alul láthatod a képét, nevét és leírását. Ha kiválasztottad a megfelelőt, a pipára kattintva a program ezt eltárolja, és amint simed elhagyja otthonát, egyből az adott telket tölti be, így egy hosszadalmas töltögetés megspórolásra kerül, ami lényegesen felgyorsítja a játékot.

> **Nagyon fontos:** ennek a rendszernek hála immáron az egyetemváros lakói is elhagyhatják a kampuszt! Mostanáig nem volt megoldva, hogy a „tanulónegyed" határain túlra merészkedjenek, ezzel a megoldással viszont kitárul előttük a világ, és ugyanúgy meglátogathatják lakószomszédságukat, mint a hozzá kapcsolt belvárost, sőt, ha egy városhoz több kampuszt rendeltél, átmehetnek oda is, így hatalmas mennyiségű plusz szocializálásra nyílik lehetőség, ami gyakorlatilag alapjaiban változtatja meg az egyetemi életet. Jó azonban azt is megjegyezni, hogy a csak a kampuszokra jellemző speciális lehetőségek – tanulás, jártasságfejlesztés, kutatás, stb. – kizárólag az egyetemvárosok területén található közösségi helyeken érhetőek el. Tehát hiába raksz le például egy számítógépet a lakóövezet vagy szórakozónegyed közösségi helyén, az odalátogató egyetemista azon nem fog tudni félévzárót írni, és egy edzőpad sem alkalmas az erőnlét fejlesztésére. Ez a lehetőség tehát valóban inkább a szocializálásra, az ismeretségi kör kiterjesztésére alkalmas.

Szomszédolás / új beállítási lehetőségek

Nagy újdonság, hogy immár láthatod az aktuálisan játszott házzal szomszédos épületeket, sőt egy kattintással be is léphetsz oda (de csak akkor, ha laknak benne). Ha a szomszédos hajléktalan közösségi hely, simed a szokásos tiszteletkörök (taxihívás, választás) nélkül betérhet oda. Így aztán, ha megfelelően építettél ki egy várost, akár az összes játszható házat körbejárhatod anélkül, hogy vissza kelljen lépned a szomszédság nézetbe. Mindezt azonban az opciók között be kell kapcsolnod, mivel erősen (!) vasfüggő. Gyenge géppel és/vagy kevés memóriával rendelkezők inkább nem bolygassák, mert mint mindig, a kódoláson most se változtattak, és e nélkül is lesz bajod elég.

Ezt az új lehetőséget a Játékbeállítások [Game Options] menüben találod meg, egy új, világosabb színnel is kiemelt területen, melynek „Telek nézet beállítások" [Lot View Options] a címe. Lássuk az egyes pontokat:

- **Látkép [View Distance]**: A magyar fordítás ismét nem szerencsés, ugyanis ez a látótávolság: azt tudod beállítani, hogy egy adott nézetből simed az őt körülvevő világból milyen messzire lásson, vagy a másik oldalról nézve, a grafikus motor mennyit jelenítsen meg abból. Az itt felsorolt opciók között ez a legerősebb, azaz ha ezt alacsonyra állítod, a többi beállítást felülbírálja, és például nem jelennek meg a dekorációk sem. Gyenge gépek tulajai ne piszkálják!
- **Szomszédok [Neighbors]**: Rendkívül egyszerű: megjelenítse-e a grafikus motor a szomszédban található házakat, vagy sem.
- **Dekoráció [Decorations]**: A szomszédság különféle díszítéseit (fák, közlekedési táblák és egyebek) lehet be- és kikapcsolni. Ez az előbbi finomhangolására szolgál, azaz ha közepes géped van, megpróbálhatod megjeleníteni a szomszédokat, kikapcsolva a dekorációt, hiszen ezek kirajzolása is lassítja a szimulációt.
- **Kijelölhető szomszédok [Clickable Neighbors]**: Csak akkor használható, ha a „Szomszédok" opciót is bekapcsoltad. Ha tehát látható a szomszéd telek, a fent leírt módon, rákattintva elutazhatsz oda.
- **Látótávolság [Fade Distance]**: Mint említettem, a fordítás e van rontva, így nem is értelmezhetőek az itt található lehetőségek. Helyesen „elmosási távolság". Ha be van kapcsolva a „Szomszédság", és a kamerával ráközelítesz valamelyik szomszédos épületre vagy terepfelületre (amennyiben a dekoráció is látszik), egy adott távolságot elérve a környezete elmosódik. Ha itt a „Ki" [Off] gombra böksz, ez az el-

mosás nem történik meg, ha „kicsit" választasz, egész közel mehetsz, mielőtt ez megtörténne, ha a nagyot, eltávolodva egyre erősebben „tűnik el" el a környezet. Tapasztalatok szerint nagy erőforrás igénye nincs, nyugodtan hagyhatod alapértéken, azaz közepesen, esetleg azoknak lehet érdekes és hasznos, akik filmet forgatnak.

III.2. Pár szó a telepítésről

Épp úgy, mint az Egyetem telepítésénél, itt is fel kell hívnom a figyelmet ugyanarra a fontos dologra (szinte szó szerinti idézet következik): mielőtt nekiállnál a csomag telepítésének, archiváld a felhasználói fájlokat! Ez a kiegészítő csomag is saját mentési struktúrát alkalmaz, ezért – bármily meglepő is – **eltávolításakor törli a teljes felhasználói könyvtárat,** így ha leszeded, mindened oda fog veszni, ha nem pakoltad el valahová azokat. A legjobb, ha az egészet, azaz a Dokumentumok\EA Games\The Sims 2 mappát elmented valahová. Ha gépedet többen használják, más-más bejelentkezési néven, ezt mindenki végezze el a saját mappáján belül!

A játék futtatásához szükség van egy felinstallált alapcsomagra, ám a játék nem ennek mappájába települ, hanem külön könyvtárba; ha Te választod ki a telepítés útvonalat, erre nagyon figyelj, tehát ne a „The Sims 2" könyvtárt add meg, hanem egy újat hozz létre! (Természetesen az Éjszakák telepíthető az Egyetemmel felturbózott alapra is.)

Nagyon fontos: mindenképp szükség van a hivatalos patch telepítésére! Sajnos elég sok hiba van a játékban, és módom sincs arra, hogy mindenhol kitérjek arra, mi az, ami a foltozás nélkül nem, vagy másképp működik (néhány kirívó esetet leszámítva). A csomag elérhető a http://thesims2.ea.com/update/ weboldalról.

III.3. Az első indítás és a szórakozónegyed

...és csakúgy, mint az Egyetem esetében, a telepítés utáni első indításkor a játék megkérdezi, hogy kívánsz-e kijelölni a kiválasztott városodnak egy szórakozónegyedet. Az „igen" gombra bökve megjelenik a választómenü, az egyetlen gyárilag előkészített településsel, illetve az alsó ikonra kattintva saját-ot is létrehozhatsz (erről lásd a 11. fejezetet). Ez az előre elkészített település – melyben lakóházak és közösségi helyek egyaránt vannak - Belváros néven fut, és ha itt kiválasztod, rögtön be is töltődik. *Megjegyzés: itt az angol nyelvű verzió használói lesznek kissé bajban, ugyanis a szórakozónegyed angol eredetije „downtown" (magyarul belváros), és a negyed neve is ugyanez: Downtown. Ha játék közben ilyennel találkozol, a kis vagy nagy kezdőbetű különbözteti meg egymástól a fogalmat, és a konkrét helyet. Bár a magyar verzió is javarészt a „belváros" kifejezést használja e szomszédság megnevezésére, a félreértések elkerülése érdekében a leírásban a „szórakozónegyed" kifejezést preferálom, lakóit viszont az egyszerűség kedvéért belvárosiaknak hívom.*

Amint megtörtént az összerendelés, a főmenüben az adott szomszédságot kiválasztva már választhatsz: a település életét elindító nyíl felett látható a szórakozónegyed ikonja, erre kattintva közvetlenül azt indíthatod el, illetve, mint fent, létrehozhatsz, vagy a városhoz kapcsolhatsz egy újat. A betöltődés után a bal felső sarokban találsz egy ikonsort. A balszélső nyílra kattintva visszatérhetsz a negyedhez csatolt lakóövezetbe, a középsővel hozzáadhatsz a "gazdaszomszédsághoz" egy újabb szórakozónegyedet, vagy ha van már egy másik kapcsolódó is, meglátogathatod azt, a jobbszélsővel pedig a főmenübe térhetsz vissza. Utóbbi két gomb megtalálható a lakóövezetekben is.

És épp úgy, mint ez Egyetemnél, e negyedek kizárólagosan az adott városhoz tartoznak, azaz hiába jelölöd ki a Belvárost mindhárom gyári, vagy akár saját városhoz, mindegyiknek lesz saját másolata ebből a szomszédságból, így az adott településen élők nem fognak találkozni más városbeliekkel. Még valami: a szomszédság-nézetben mindig éjszaka van, hogy a reflektorok fénye előnyösebb képet mutasson, de ha belépsz egy ház szimulációjába, ott már a normál nap/éj ciklus játszik. Ha azonban szeretnéd ezt megváltoztatni, egy új gombbal ezt is megteheted: a kezelőfelület baloldali társ-csájának szélén, a filmkészítés kamerája fölött találod ezt meg, erre kattintva, vagy az „L" gombot megnyomva kapcsolhatsz át éjszakába, vagy nappalba.

Nagyon fontos kiemelni, hogy a szórakozónegyed valóban úgy funkcionál, mintha a hozzá kapcsolt lakószomszédság belvárosa lenne, mint amilyet például az USA nagyvárosaiban is látunk: éttermek, mulatók, bárok, és elegáns, drága lakóépületek. Épp ezért a város, és a hozzá kapcsolt szórakozónegyed közös ház és telek „spájzból" dolgozik, azaz például Szépkellemesből kiköltöztethetsz egy családot, és átmozgathatod a negyedbe, ez még a család kapcsolatrendszerét sem befolyásolja; a barátok ugyanúgy át fognak járni, és randira, kiruccanásra, bárkit meghívhatsz, éljen az ebben a negyedben, vagy az ehhez kapcsolódó városban. Természetesen ez visszafelé is igaz, ha például Odaátban lakó simed a Belváros egyik éttermében megismerkedik egy ott élő karakterrel, a későbbi, további kapcsolattartást semmi nem befolyásolja. És épp így persze, a szórakoztatónegyedben élő tini jelentkezhet a lakóhelyével összekapcsolt városhoz tartozó egyetemre, ha fel van telepítve az első kiegészítő csomag. Mint fent írtam, ez egy elit környék, ezért az itt lakó simek (a normál övezetekhez hasonló elnevezéssel „downtownies", hívjuk őket az angol eredeti analógiájára belvárosiaknak) gazdagabbak, képzettebbek, jobb állással, így például innen előnyösebben házasodhat hősöd.

III.3.1. Köztemetők

Újdonság, hogy immár temetőt is készíthetsz a közösségi helyeken, legyen az a lakószomszédságban, a szórakozónegyedben vagy egy egyetemi kampuszban. Ehhez egyszerűen akciózni kell a sírkövön, a „Sírkő elköltöztetése" (Move This Grave) vagy, ha több síremlék is van a házban, és egyszerre szeretnéd ezeket elpatterolni, az „Összes sírkő elköltöztetése" (Move all Grave) pontra bökve megjelenik a fent bemutatott új célválasztó ablak. Itt ki kell jelölnöd az új helyet (ami bármelyik közösségi terület lehet, akár a helyi vendéglő kertje is; persze jobb, ha van egy „dedikált" helyed erre a célra, mint például a gyári Belvárosban a „Pázsitparány Pihenő"), és máris lezajlik a búcsúztatás és a költözés. Fontos, hogy ezután el kell mentened a lakóház állapotát, ha mentés nélkül lépsz ki, a síremlék visszakerül a régi helyére!

A sírkő az adott közösségi hely nyílvános telefonja mellé kerül, ami legtöbbször nem szerencsés – ám erre is van megoldás: a síremléken akciózva elérhető az „Elhelyezem az eszköztáramban" opció, ezután a sírkert belsejében bárhol kattintva a „Helyezze ide XY sírját" [Put Grave Here] paranccsal végső nyughelyére telepítheted a halottat. Mindezt egyébként direkt módon is eljátszhatod, azaz egyszerűen mozgasd a követ egyik simed készletébe (lásd: 10. fejezet, 1. szakasz), majd elmenve a temetőbe a leírt módon kipakolhatod azt. Egyébként ezzel a metódussal azt is megteheted, hogy simed elhunyt anyósának porhüvelyét átcsempéssze a szomszédba, ugyanígy, tehát zsebre vágva az urnát, átslattyogva vendégségbe, majd „elásva" a koma fúzfája alá. Itt azonban figyelembe kell venned valamid: mint azt az első részben (8. fejezet, 13. szakasz) megtárgyaltuk, a szellem dühös lesz, azaz sokkal intenzívebben háborgatja az élőket, ha olyan helyen nyugszik, ahol nem él vérrokona, így a szóban forgó szomszédra tényleg rászabadíthatod a túlvilágot (persze, ha tudós, lehet, hogy örülni fog neki).

Jogos a kérdés, hogy mi a helyzet a temetőkben az iménti bekezdés utolsó mondatával kapcsolatban. Nos, természetesen a fejlesztők gondoltak erre, ezért egy közösségi helyen elhelyezett sír „lakója" nem lesz zabos, elfogadja új helyét. Egyvalamit azonban kihagytak a készítők: az éhhalált halt sim szelleme változatlanul roppant dühös lesz, ha nincs hűtő a közelben. Persze ez a temetőben nem akkora tragédia, főleg, ha, mint előbb említettem, simed tudósfajta, és kísértetet akar látni: a sírkertekben begyűjthet egy jó csomó aspirációs pontot.

A temetőkben egyébként számos egyéb akció is megtalálható; egy adott, vagy akár az összes síremléket haza lehet költöztetni (tehát nemcsak a saját halottakat, ami ugye ismét jelentős dühös szelleminváziót okozhat odahaza), de el lehet pakolni a sírokat másik közösségi területre is (egyesével vagy egyszerre mindet), ha például új temetőt létesítesz, és a jelenlegit ki akarod

üríteni, vagy csak rossz helyre kerültek véletlenül. Természetesen a síremlékeken ugyanúgy elérhető a „Gyászoljon" [Mourn] interakció, mint eddig, ami főleg a filmkészítőknek nagy csemege, hiszen a temetőben zokogó özvegy képével remek snittek készülhetnek.

> **Megjegyzés:** *ha egy síremléket végképp el akarsz tüntetni, lépj be a temetőbe szomszédság nézetből (szerkesztés üzemmódban), majd a vásárlási menüt megnyitva simán add el (töröld) azt.*

III.3.2. A készen kapott Belváros áttekintése

A gyári Belváros hasonlóan működik, mint ez Egyetem csomagban lévő, előre elkészített kampuszok: van egy sablon, amit minden egyes lakószomszédsághoz hozzárendelhetsz, tehát mind Szépkellemes, mind Odaát Belvárosa önálló életet él, a szimuláció az összekapcsoláskor csak a sablon másolatát helyezi el a szomszédság mappájába. Épp ezért a második részhez hasonlóan itt sem fogok részletes tanácsokkal szolgálni az egyes helyekkel kapcsolatban, pusztán a leírásukat közlöm. Hozzáteszem azt is, hogy a Belváros mintának remek, azonban aki igazán használható helyet akar létrehozni, az jobb, ha saját szórakozónegyedet készít, kevesebb, de jobban kihasználható, a szimulációhoz igazított egységekkel. Ehhez segítséget a 11. fejezet 2, szakaszában adok.

A könnyebb navigálás kedvéért, az eddigiekhez hasonlóan itt is sorban haladok az egyes közösségi helyeken, azaz ahogy a Belváros betöltődik, lentről felfelé és balról jobbra.

Felső Simliget [Sim Center North]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: hinta, sakk, darts, kávézó, hangszerek, tábortűz
- Evési lehetőség: grillsütő

Alsó Simliget [Sim Center South]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: uszoda, sakk, MISUNÓ, kávézó
- Evési lehetőség: grillsütő

GyorsanFriss Zöldségek [Fresh Rush Grocery]
- Vásárlási lehetőség: élelem, elektronika, magazinok, videojáték, parfüm
- Szórakozás: hinta, fotófülke
- Evési lehetőség: grillsütő

Vendéglő a Szélsebes Tekegolyóhoz [Speedy's Fast Lanes Bowling and Eats]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: bowling, biliárd, flipper, zenegép, bár
- Evési lehetőség: étterem

Egy-huszon5 Café [One-Twenty-Five Café]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: sakk, darts, kávézó
- Evési lehetőség: étterem

Juharszirupfolyam Fürdő [Maple Springs Pool and Spa]
- Vásárlási lehetőség: ruházat, parfüm, elektronika
- Szórakozás: uszoda, jakuzzi, sakk, darts, táncgömb, hifi, edzőpadok, kávézó
- Evési lehetőség: grillsütő

Drótozott Sim [Sims Gone Wired]
- Vásárlási lehetőség: magazinok, videojáték, elektronika
- Szórakozás: sakk, könyvespolcok, komputer, TV, flipper + árkádjáték, kávézó
- Evési lehetőség: étterem

Red Híres 50-es Éveket Idéző Étterem [Red's Famous '50s Diner]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: zenegép, flipper, biliárd, fotófülke, bár
- Evési lehetőség: étterem

FM [FM]
- Vásárlási lehetőség: elektronika
- Szórakozás: karaoke, hifi, fotófülke, bár
- Evési lehetőség: étterem

Oresha Családi Falatozó [Oresha Family Dining]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: hinta, sakk, MISUNÓ, fotófülke
- Evési lehetőség: étterem

Bitang Botanikusok Kerthelyiség [Bernard's Botanical Dining]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: fotófülke, hinta, sakk, darts, buborékfújó
- Evési lehetőség: étterem

Az Eltévedt Szerelmesek Labirintusa [Lost in Love Hedge Maze]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: uszoda, sakk, hinta, fotófülke
- Evési lehetőség: grillsütő

Ede Menedéke [Rodney's Hideout]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: zongora, kártyaasztal, biliárd, zenegép, bár
- Evési lehetőség: étterem

Szerencsefia Hörpentő [Lucky Shack Cards and Drink]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: kártyaasztal, karaoke, bár, gyümölcslé-adagoló
- Evési lehetőség: grillsütő

Könn Yen Yön [Comandgo Emporium]
- Vásárlási lehetőség: ruházat, videojáték, parfüm, elektronika
- Szórakozás: TV
- Evési lehetőség: grillsütő

Gönc Pucc Divatház [Cold Issue Clotching]
- Vásárlási lehetőség: ruházat, magazinok, elektronika, parfüm.
- Szórakozás: nincs
- Evési lehetőség: grillsütő

Napfény Ízű Park [Go Here Sunshine Park]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: sakk, kávézó
- Evési lehetőség: grillsütő

SimBowlEum [SimBowl Lanes]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: bowling-pálya, flipper + árkádjáték, biliárd
- Evési lehetőség: étterem

Butiknégyes [The Corner Shoppes]
- Vásárlási lehetőség: ruházat, magazinok, videojáték, elektronika, parfüm
- Szórakozás: flipper + árkádjáték, biliárd, fotófülke
- Evési lehetőség: grillsütő

Pázsitparány Pihenő [Gothier Green Lawns]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: komputer, TV, hifi, könyvespolc, kártyaasztal
- Evési lehetőség: grillsütő
- *Extra: ez a városi temető, így sok hely van sírok elhelyezésére!*

Crypt O' Night Klub [Crypt O' Night Club]
- Vásárlási lehetőség: nincs

- Szórakozás: bár, flipper, TV, táncgömb, DJ pult, fotófülke
- Evési lehetőség: étterem

Éjfél Folyam [Midnight Flows]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: bár, karaoke
- Evési lehetőség: étterem

Feluagoash [Londoste]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: bár, sakk, darts
- Evési lehetőség: étterem

A Góceráj [The Hub]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: DJ pult, táncgömb, darts, bár
- Evési lehetőség: étterem

Hans Csapóajtógyár [Hans Trap Door Corp]
- Vásárlási lehetőség: ruházat, elektronika, parfüm
- Szórakozás: nincs
- Evési lehetőség: grillsütő

DéhZsaVű Modern Művészetek Múzeuma [Deh'Javu Modern Art Museum]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: kávézó, TV, sakk
- Evési lehetőség: grillsütő

B.A.R. [PU.R.E.]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: bár, DJ pult, táncgömb, jakuzzi, komputer
- Evési lehetőség: grillsütő

Kockacukor Bowling-pálya [Sugar Cube Bowling]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: bowling, DJ pult, biliárd, fotófülke, bár
- Evési lehetőség: grillsütő

Lulu Plaza [LuLu Lounge]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: bár, jakuzzi, hifi, DJ pult, táncgömb
- Evési lehetőség: grillsütő

Látványshow Szoborpark [Similar Sights Sculpture Park]
- Vásárlási lehetőség: nincs
- Szórakozás: sakk, fotófülke, buborékfújó, lángszóró, kávézó
- Evési lehetőség: grillsütő

III.4. A sim-készítés növumai, az új életcélok

A karaktertervező stúdióban sok minden nem változott, van pár új holmi, a fiatalok bizonyára örülnek majd a rave-es holmiknak, és a vámpírok számára is van pár elegáns gönc. Ennél is fontosabb azonban két dolog: két új aspiráció

III.4.1. Kicsapongás [Pleasure] életcél

Ez az aspiráció főleg az itt bemutatkozó vámpírok miatt került bevezetésre, hiszen az ilyen életutat járó sim amolyan életművész, playboy (vagy playgirl), aki imád *nem* otthon lenni. Ajánlott karrier számukra a Munkakerülő, a Politikus, a Gasztronómia, és az Egyetem csomag birtokában a Művész, hiszen elsősorban a karizmára és a kreativitásra vannak kihegyezve. Ha párt akarsz nekik választani, a Vagyon és persze szintén a Kicsapongás aspirációt érdemes előnyben részesíteni (bár utóbbi esetben valahonnan be kell szerezni a szétszórható pénzt...), a Tudást kerülni (egy tudós egyszerűen és funkcionálisan berendezett otthonában nem igazán érezné jól magát egy ilyen típusú figura!). Vágyaik lehetnek bowlingozás, beállni DJ-nek, vacsora, randi más simmel, egy gyors autó vásárlása, azaz eme kiegészítő csomag újdonságai.

Életcélok:
- 100 első randi [Have 100 First Dates]
- 50 álomrandevú [Have 50 Dream Dates]
- Elérni a munkakerülő karrier csúcsát [Reach the Top of the Slacker Career]

Aspirációs vészhelyzet:
- Simed a fejére tesz egy lámpaernyőt, és döbbenetes hangokat hallatva kétségbeesett táncba kezd. Egyszer érdemes megnézni...

Miután az alapcsomagban kielemeztem a jellemvonások és aspirációk karriervonzatait, tegyük ezt meg most ezzel az életúttal is! Itt ugye a fő karrier a munkakerülő, tehát a Mérleg megfelelő, és persze azért is, mivel a kapcsolatteremtés az alapja ennek az aspirációnak. Erre rímel a politikusi és a művészi pálya is, ezért ezekkel sincs gond. A Gasztronómiához ajánlott Oroszlán is jó lenne, hiszen ott maximumon áll a nyitottság, de mivel itt a gorombaság visszaüthet, ezért ebben az esetben inkább ajánlom ide is a Mérleget, itt ugye csak a magasabb játékossággal van gond, de ezt könnyebb ellensúlyozni.

III.4.2. Melegszendvics [Grilled Cheese] életcél

Ez egy különleges és mókás aspiráció, mely a karakterkészítésnél nem választható. Az Éjszaka csomagban egyetlen életcéljutalom van, a CsiriBú CsereBáj Masinéria [ReNuYuSenso Orb], melynek segítségével megváltoztathatod hősöd életcélját (tinitől felfelé, lásd: 10. fejezet, 3. szakasz). Ám ha simed zöld, vagy vörös szintnél használja a szerkezetet, tragikus következménye lehet: hősöd eme új, speciális aspirációhoz jut. Ekkor a Gasztronómia pályán akar majd elhelyezkedni, a főzésben keresve önkifejezési módot, és minden vágya, hogy csak a címben említett kaját főzzön és egyen, és erről beszéljen másokkal, plusz az Egyetem csomag birtokában ehhez még hozzájön a „rávenni, hogy melegszendvicset tálaljon".

A szimuláció a kaja minden korlátozását feloldja ebben az esetben, azaz ez a figura a nap bármely szakában, és akár nulla főzési jártassággal is elkészítheti ezt az ételt – ám utóbbi esetet azért pontosítsuk: jó, ha 4-es szint felett van a Főzés, mivel ez alatt odaéghet a drága kaja, és ez, mint félelem jelentkezik e simnél. Természetesen további feltétel, hogy legyen a házban egy hűtő, egy sütő, és egy konyhapult. Minden alkalommal, hogy simed befal egy ilyen étket, ez pozitív emlékként bekerül a memóriájába, és persze ezután beszélgetésekkor ezt fogja előhozni. Mindennek tükrében is egyértelmű, hogy csak egy másik ilyen aspirációjú koma illik e figura mellé, és arra is figyelned kell, hogy az a partner, akivel beszélgetni akar hősöd, minimum 5-ös értékkel bírjon a Mogorva/Kedves személyiségben, különben elhajtja őt a náthásba. Mondjuk ez, ha belegondolsz, hogy valaki minden alkalommal azzal áll eléd, hogy „képzeld, ma három sajtos melegszendvicset ettem!", eléggé érthető cselekedet.

Ha nem tetszik a móka, szerencsére van megoldás: pörgesd fel hamar az aspirációs mércét aranyra vagy platinára (jó sok melegszendvics elfogyasztásával persze), és ismét használod a gömböt!

Életcél:
- Enni 200 sajtos melegszendvicset [Eat 200 Grilled Cheese Sandwiches]

Aspirációs vészhelyzet:
- Simed egy dobozt vesz elő, melyen egy ilyen étel képe van, és hozzá fohászkodik.

III.5. A simek egymásra találnak

A Nightlife egy új, tudományos alapra állított rendszert vezet be, mely azon kémiai folyamatokat próbálja lemodellezni, melyek következtében egy másik embert szimpatikusnak, vonzónak találunk, vagy épp ellenkezőleg, ellenérzést vált ki belőlünk. Ez persze nem kölcsönös: ha valaki tetszik nekünk, az még nem jelenti azt, hogy mi is bejövünk neki, és fordítva. Ha két sim vonzónak találja egymást, elérhetővé válnak bizonyos szociális interakciók, illetve ezekért nagyobb kapcsolati pontot gyűjthetsz be, és a randevú alapér-

téke is magasabbról indul. A vonzódás több paramétertől függ: a beindulás/taszítás, az aspiráció, a személyiségjegyek hasonlósága vagy különbözősége, az állatövi jegyek függőségi mátrixa, és a két ember létező kapcsolatrendszere. Minderről itt részletesen szólok.

III.5.1. A vonzódás

Ez a mechanizmus a kapcsolatokat valóban magasabb szintre emeli. Mielőtt továbbmennénk, álljon itt egy felsorolás, hogy mindez mit befolyásol! A vonzódás...

- a hamarosan bemutatásra kerülő Kémia alapelme; azt, hogy a kapcsolatépítés mennyire könnyű vagy nehéz simed és partnere között, ez határozza meg.
- bizonyos szociális akciók alapfeltétele.
- meghatározza a simek autonóm akcióit, azaz gesztusukból, testbeszédükből láthatod, mit gondolnak a másikról; egy sim gondolatbuborékjában is megjelenik, hogy valakihez mennyire vonzódik, még akkor is, ha soha nem találkoztak (ha vonzónak találja, a figura feje jelenik meg, ha nem, ugyanez, vörössel áthúzva).
- a szerelmi rivalizálás alapja (lásd: 7. fejezet, 2. szakasz).
- a randevúk bázispontszámát adja: minél erősebb, annál magasabb szinten kezdheti simed a randit, így hamarabb érhet el jobb eredményt.
- meghatározza a speciális interakciókra adott választ (stírölés, terep felmérése, bejövök neked? – lásd később).

A vonzódás alappillére, hogy hősöd melyik nemhez húz; ha nem új simet készítesz, a játék előveszi a régi koma romantikus interakcióit, átlagolja, és ebből megállapítja az identitást. Azaz ha férfi simed sokat románcolt más férfiakkal, a preferált nem nála a hímnem lesz; ha ezután inkább csajozni kezd, és a mérleg nyelve átbillen, a játék megváltoztatja ezt a preferenciát (megjegyzés: a BoolProp kóddal kideríthető simed ezen tulajdonságát, lásd a Mellékletet!).

Ha simed belép egy helyiségbe, ahol többen tartózkodnak, rajta klikkelve elérheted a „Mérje fel a terepet" [Scoop Room] interakciót; ha hősöd a csajokra bukik, és a hajlékban csak pasik vannak, ez az akció nem működik. Ha frissen készített komáról van szó, el sem éred ezt az opciót, ugyanis nála még nincs beállítva a nembeli vonzódás. Mindkét „problémára" orvosság egy másik új interakció, a Flört menüben található „stírölés" [Flirt / Check Sim Out], melyet egy adott karakteren választhatsz ki. Ez egy pompás, kockázatmentes akció, ugyanis minden esetben elfogadásra kerül, és nincs kapcsolatbeli kihatása, a másik fél tudomásul sem veszi, viszont egyértelműen meghatározza, hősöd kertkapuja melyik oldalra nyílik. Ha tehát eddig férfi simed a lányokat hajtotta, de úgy döntesz, kipróbálod a másik nemet is, méress vele végig pár srácot a helyiségben, és a következő terepfelmérés már a pasikat fogja figyelembe venni.

Ahogy e fejezet bevezetőjében említettem, ha e felmérés alatt kapásod van – a vonzónak talált illető fehéren felragyog, és a jobb felső sarokban megjelenik az „XY a terem legforróbb darabja!" üzenet -, ez csak azt jelenti, hogy hősödnek bejön, de lehet, hogy fordítva már nem igaz a dolog! Fontos azt is megjegyezni, hogy a játékban nem alakulhat ki vonzalom vérrokonok között, a gyermekek kimaradnak a rendszerből, és a tiniknél is csak egy másik hasonló korosztályú sim kerülhet képbe; fiatal felnőttől kezdve viszont már szabad a pálya keresztbe-kasul (ami például az egyetemen is jól jöhet, ha az ifjú titánhoz vonzódik az őt tanító professzorasszony).

Azt, hogy egyik sim a másikat mennyire találja vonzónak, öt alapelem összege határozza meg, a most következőkben ezt vesszük sorra.

III.5.1.1. A csillagjegyek egymásra hatása

Az első elem a zodiákus. Ebben újdonság nincs, hiszen már a könyv első részében kitárgyaltuk, hogy minden egyes csillagjegyekhez tartozik kettő, mellyel jól kijön, és szintén kettő, mellyel nem – lásd a Mellékletben a „Csillagjegyek: vonzás és taszítás" táblát! A vonzódás rendszerében ez azt jelenti, hogy például egy Nyilas extra vonzónak találja majd a Halak vagy a Bak jegy szülöttét (és persze viszont), míg sokkal kevésbé hat rá egy Mérleg vagy egy Skorpió; bárki mással kerül kapcsolatba, ez semleges elbírálás alá esik.

Jogosan merül fel a kérdés, hogy egy NPC esetében hogyan tudod kideríteni az ő csillagjegyét. Nos, erre a fejlesztők is gondoltak, ezért mostantól bekerült a pakliba egy új interakció: „Kérdezze... / Mi a csillagjegyed?" [Ask... / What's Your Sign?]. Ilyenkor figyelned kell a válaszolót, a feje feletti buborékban megjelenik az adott zodiákus ábrája, így könnyen beazonosíthatod. Ez az interakció rendkívül hasznos lesz a játék más területein is, és erre a következő pont is jó példát nyújt.

III.5.1.2. A személyiségjegyek egyezősége

Ez az összetevő nyilván természetesebb, és sokaknak „tudományosabb" metódus, mint a csillagjegyek világa. Egyszerűen arról van szó, hogy egy pedáns sim vonzóbbnak tart egy hasonlóan rendmániás egyedet, mint egy trehányt. A fejlesztők rendkívül egyszerű algoritmust állítottak fel, egyszerűen a két sim összes jellemvonásának pontszáma kerül összevetésre. Lássunk egy példát erre, hamar világos lesz, mit is jelent ez!

Személyiség	"A"	"B"	Különbség
Trehány [Sloppy] / Pedáns [Neat]	2	6	4
Zárkózott [Shy] / Közvetlen [Outgoing]	3	5	2
Lusta [Lazy] / Aktív [Active]	9	8	1
Komoly [Serious] / Játékos [Playful]	7	3	4
Mogorva [Grouchy] / Kedves [Nice]	4	3	1
			Összesen: 12

Mint látható, az összevetés független attól, melyik oldalról nézzük, itt a különbség a lényeg. Ha végiggondolod, két teljesen egyező személyiség 0 pontot fog elérni, két totálisan különböző 50 pontot. Utóbbi sem lehetetlen, hiszen az első részben megtárgyaltuk, hogy egy idősebb családtag segítségével meg tudod változtatni egy ifjú személyiségét, és vannak egyéb esetek is, például a zombik alacsony jellempontjai, vagy ha őt ismét feltámasztod félresikerülten, ennek ellentéte. Ez az összetevő tehát azt mutatja meg, a két személyiség mennyire vág össze, és minél alacsonyabb a pontérték, annál erősebb a vonzódás. A tökéletes egyezés a kémiát eggyel magasabb szintre emeli. Azt is meg kell jegyeznünk, hogy mivel itt konkrét pontszámokról van szó, eme összetevő mindkét félnél azonos értéket ad.

Egy NPC esetében itt is tutira kideríthető a jellemét, hiszen a csillagjegy ugye ezt is meghatározza (lásd a Mellékletekben a régi „Csillagjegyek és jellemek" táblázatot!), tehát az előbbi pontban bemutatott kérdéssel ezt is megtudhatod, a fenti táblázatban „A" például egy „gyári" Nyilas. Mint említettem, később ezt megváltoztathatod, illetve a CAS-ban is egy-két ponttal eltérhetsz a bázistól anélkül, hogy megváltozna a csillagjegy, de mindkét esetben irányítható simről van szó, akinél már a pontos érték megismerhető.

Érdekes kérdés: mi van akkor, ha veszel két alap Nyilast, és őket összehozod? Elméletileg ekkor ugye 0 pont az eltérés a két jellem között, ami az ideális. Igen ám, csakhogy az előbbi pontban említett táblázatban sehol nem szerepel az, hogy két azonos csillagjegyű koma vonzaná vagy taszítaná egymást, így ez esetben hiába az egyező jellem, a zodiákust tekintve nincs bónusz, azaz ebből a szempontból jobb egy pár pontos differencia, amit a megfelelő állatövi jegyért kapott pluszérték kompenzál. Ha például kiszámolod, a Nyilas és a Bak, mint két vonzódó, 16 pontot kap a jellemkülönbségért, míg a taszító Nyilas és Skorpió 12-t (ezt tartalmazza a fenti tábla), ám mindkét esetben a zodiákusok vonzás/taszítás rendszere helyrebillenti a mérleget.

III.5.1.3. Az aspirációk kompatibilitása

A következő erős alkotóelem a két fél aspirációja. Az eddigiekben is pedzegettem ezt, például azzal, hogy egy Vagyon aspirációjú simnek nem jó társ egy, a házát célszerűen berendező tudós. Itt ezt a rendszert foglalták egységbe a fejlesztők, és felállítottak egy mátrixot, amely az alábbi táblázattal írható le (megtalálható a mellékletben is, „[Éjszakák] Aspiráció: vonzás és taszítás" néven).

Aspiráció	Románc	Vagyon	Hírnév	Család	Tudás	Kicsapongás	M. szendvics
Románc	+	semleges	+	-	-	semleges	semleges
Vagyon	semleges	+	-	+	semleges	+	+
Hírnév	semleges	-	+	semleges	-	-	semleges
Család	-	semleges	-	+	+	-	semleges
Tudás	-	-	semleges	semleges	+	semleges	semleges
Kicsapongás	+	+	semleges	-	semleges	+	+
M. szendvics	semleges	semleges	semleges	semleges	semleges	semleges	+

Pozitív esetben a kémia egy teljes szintet nő, míg a negatív esetben ugyanennyit csökken. A táblázatból két dolog szintén kiolvasható. Az egyik, hogy természetesen az azonos aspirációk minden esetben vonzzák egymást, hiszen azonosak az életcélok, és az ezek által behatárolt érdeklődési kör; vágyak, félelmek. A másik, hogy az aspirációk egymáshoz való viszonya nem kölcsönös; például a Kicsapongás életutat járó vonzónak talál egy Romantikust, míg ez az „élet császárához" semlegesen viszonyul. Épp ezért nem árt ezt a táblát gyakran elővenni és használni.

Sajnos külön interakció erre nincs, a randevúnál kijelzésre kerül partnered aspirációja (lásd: 6. fejezet, 1. szakasz), a kiruccanásos játéknál nem, és egy NPC besorolását sem derítheted így ki. Egyetlen fogódzó a később bemutatandó (6.2.) „Mi a vágyad" és „Mitől félsz?" interakciók, itt felbukkanhat olyan, ami jellemző egy adott simre (pl. tudósnál a szintlépés, vagyonosnál a vásárlás, romantikusnál a flörtölés).

Megjegyzés: *két „Sajtos melegszendvics" aspirációjú sim a tréfás fejlesztőktől további bónuszt kapott: az egymásra találásukat +75 pont segíti; ha a két fél esetében a zodiákus és a jellemvonás is pozitív, a kémiájuk egyből közepes szintre ugrik.*

III.5.1.4. A beindulás és taszítás rendszere

Eme kis vonzódásos, kémikus, romantikus játékmechanizmus egyik legmérhetőbb, általad a fentiekkel együtt szintén alapvetően befolyásolható, és azoknál lényegesen egyszerűbben megváltoztatható eleme ez. Ennek megfelelően a CAS, azaz a karakterkészítés is megváltozott. A 6. pontban, amikor ki kell választanod simed csillagjegyét és aspirációját, egy új fül jelent meg, és ezalatt találsz három „+" gombot, ezekre kattintva ki kell választanod két jellemzőt, mely beindítja [Turn On], és egyet, mely taszítja őket [Turn Off]. Ez olyan, mint az életben: vannak, akik a szőkéket szeretik, mások a vöröseket, egyeseknek tetszenek a bajszos fiúk, mások a simaképűeket preferálják. A kémiát egyszerűen, de alapvetően befolyásolja mindez: egy „célba találó" vonzalom egy szinttel emeli annak pontértékét, és maximális vonzódás nem érhető el úgy, hogy legalább egy ilyen egyezés ne lenne a két fél között.

A játékban szerencsére a legtöbb ilyen jellemzőt könnyen megváltoztathatod, így nem nehéz kiváltani két sim között a megfelelő hatást. Ez persze elsősorban az irányítható karakterekre igaz, hiszen ha egy NPC-t akarsz meghódítatni simeddel, be vannak határolva a lehetőségeid. Az alábbi felsorolásban megadom az összes opciót (természetesen bármelyiket választhatod akár a pozitív, akár a negatív oldalra), és tanácsokkal is szolgálok.

- **Fekete haj [Black Hair]:** A hajszínt ugye elég könnyű megváltoztatni, hiszen csak egy tükör kell hozzá, sőt az Egyetem csomagban bemutatkozott toalettasztal segítségével még az NPC-k haja is átszínezhető. Ha nincs ilyened, és semmilyen előre megfontolt szándékod nincs a játékban, akkor is ajánlható ezt választani, ugyanis a városlakó NPC-k jó részének fekete a haja, így simed könnyebben találhat párt magának, mintha mondjuk a vörösöket preferálja.
- **Barna haj [Brown Hair]:** Lásd fent; ez ritkább az NPC-knél.
- **Szőke haj [Blonde Hair]:** Ugyanaz, szőkében, a vicceket tegyük félre.
- **Vörös haj [Red Hair]:** Ritkán, de előfordul.
- **Ősz haj [Gray Hair]:** Hacsak nem telepítesz valami egyedi csomagot, ősz haja a TS2-ben csak az időseknek van. Ebből következik, hogy ha simedet egy hajlottabb korúval akarod összehozni, ezt kell választanod az egyik beindítónak. Ez azonban tiniknek ellenjavallt, hiszen ők csak korukbeliekkel románcolhatnak (alapban, ugye, mert ilyen hack is van a neten) – viszont épp emiatt náluk lehet ez egy biztonságos taszítás.
- **Egyedi haj [Custom Hair]:** Itt az egyedi hajszínekről van szó, amit csak és kizárólag általad kerülhet a simek fejére, tehát NPC-szerzésre nem alkalmas. Ha azonban létrehozol egy anime-várost, ahol fitos orrú iskolás lányok rohangálnak a szivárvány összes színében pompázó hajakban, ez a megfelelő választás... (Megjegyzés: ha van egy általad készített, vagy telepített olyan hajad, mely mondjuk sárga, és nagyon hasonlít a játékban szereplő szőke színre, természetesen, mivel egyedi színről van szó, ide számít, és nem a szőkékhez. Minden fent felsorolt szín csak a „gyári" árnyalatokra vonatkozik.)
- **Arcszőrzet [Facial Hair]:** Nyilvánvalóan ezt vonzónak csak azok állítsák be, akik férfit akarnak simjük mellé fogni (vagy taszítónak, akik épp ezt akarják megakadályozni), hiszen a játékban a nőneműek nem viselhetnek arcszőrzetet, sőt a tini fiúk sem, tehát itt teljesen kiesik ez az opció (lásd az őszhajúak elemzését!). Egy tükör előtt ezt is könnyű megváltoztatni, tehát ez is jól kezelhető dolog, NPC-k esetében ugye itt nagyobb a szórás.
- **Smink [Makeup]:** A fenti ellenpárja, hiszen a játékban sminket (rúzs, szemhéjfesték, és társaik) csak hölgyek hordhatnak. Ez megint csak tükör kérdése, tehát könnyű „játszani" vele.
- **Arcfestés (maszk) [Full Face Makeup]:** NPC biztosan nem jelenik meg maszkban, de simedre ugye rábiggyeszthetsz ilyet, akár utólag is, a tükör előtt. Ha ilyesmit nem tervezel, ez egy jó taszítás, hiszen tuti, hogy nem fog előfordulni véletlenül sem.
- **Szemüveg [Glasses]:** Szintén olyan dolog, ami vagy előfordul, vagy nem (NPC-k esetében ritkább), de újfent: kontrollálható, hiszen a simek világában bármely szemhibát egyetlen, tükrös átalakítás orvosol...
- **Kalap (fejfedő) [Hats]:** Mondhatjuk, hogy ez is irányítható, hiszen a tükröknél megoldható a le- vagy felvétel (az NPC-k általában fedetlen fővel járnak), viszont arra figyelj, hogy fürdésnél, ideértve a medencébe vagy jakuzziba mászást, illetve ágyba bújásnál lekerül a fejfedő a simekről, tehát ez azért nem annyira jó választás, mint elsőnek látszik.
- **Ünneplős ruha [Formalwear]:** Jó vonzódás, de csak az irányítható karakterek esetében, hiszen ha hősöd gálába vágott komákra bukik, elég a másik felet egy szekrénynél átöltöztetni, és máris megvan a románc első lépcsője. NPC-k ritkán öltöznek fel ünneplőbe, legfeljebb a speciális partik esetében (kivéve Mr. Big és a Díva, lásd később).
- **Fürdőruha [Swimwear]:** Ez már kevésbé egyértelműbb, hiszen ha van a házban medence vagy jakuzzi, az NPC-k is úszónadrágba vagy bikinibe bújnak, és ha ilyenkor akarsz ismerkedni (ami persze elsősorban a jakuzziban teljesen jogos és kivitelezhető), akkor lehet akár ez is beindításhoz ajánlható.
- **Alsónemű [Underwear]:** Kit ne izgatna fel egy szexi fehérnemű? A simek sincsenek ezzel másképp, így érthető, ha megjelent ez az opció is. Az NPC-k esetében ez is nehéz ügy, hiszen leginkább csak akkor látsz ilyenben valakit, ha simeddel sikerült rávenni a komát etyepetyére (plusz az egyetemi tógabulin a nagyon nyitott haverokon, de ez speciális eset). A játszható simek esetében viszont jó, és épp az említett beteljesülés miatti vetkőzés okán sem ajánlható taszításnak.
- **Kövérség [Fatness]:** Elhízni könnyű, leadni a súlyokat nehezebb. Ha NPC-vel akarsz ismerkedni, érdemes ezt választani taszításnak, hiszen a gyári városlakók semleges testalkattal „születnek", tuti, hogy nem találsz köztük kövéret. Ha „Melegszendvicses" játékot akarsz nyomni, ezt lehet vonzásnak állítani, hiszen a folyamatos zabálás alaposan rádob a kilókra.

- **Edzettség [Fitness]:** Csak irányítható simen érheted el a szálkásodást, és ugye ezt szinten is kell tartanod. Mondjuk, ha valakit egy sportolóval akarsz összehozni, értelemszerűen érdemes ezt „vonzatni", hiszen a figurának tutira gyúrnia kell, már csak a karrierje érdekében is.
- **Bűz [Stink]:** Bár van, aki az ilyenekre bukik, nyilvánvalóan ez taszításnak jó, és annak nagyon. A rossz testszag a mosdatlanságból fakad, és egy NPC ilyen esetben rögtön távozik a színről, irányítható simnél pedig ki kell kapcsolnod a szabad akaratot, sőt el kell barikádoznod a mosdókat és fürdőket, hogy megakadályozd a tisztálkodást, tehát elég nehéz útra lépsz, ha mégis erre akarod hősödet beindítani. (Persze, ha egy NPC-t pont ez vonz, könnyebb a dolgod, hiszen csak meg kell akadályoznod simed pucolkodását.)
- **Parfüm [Cologne]:** Ez viszont lehet vonzás és taszítás is, de csak játszható sim esetében. A 10. fejezet 4. részében tárgyaljuk meg a 125$-ért kapható kölnivizet, mely 3 órán át hat; ha bepacsulizod vele egyik simedet, partnere az illat hatására választásodnak megfelelően vagy beindul, vagy undorodni kezd, de a kívánt hatást biztosan eléred. Ennek ugye anyagi vonzata van, de ez például a pénzfa három „aranyos" szüretelésével kompenzálható. A kölni egyébként vízben oldódik, tehát ha ilyen éri simedet (fürdés, úszás, jakuzzi, szivacsmosdás), az illat eltűnik, illetve eltüntethető (épp ezért innentől kezdve főleg fontos, hogy legyen például a közösségi helyeken tusoló). Mindenképpen tarts a zsebedben egy ilyet, hisz sosem tudhatod, kivel hoz össze a sors...
- **Vámpírizmus [Vampirism]:** A csomag különlegessége a vámpírizmus. Ezt is csak mesterségesen tudod előállítani, a városlakók közt két speciális NPC van, akik ilyen utat járnak. Ha azonban van a családban egy vámpír, akár a vonzódás, akár a taszítás előállítható – hiszen ez a létforma a javasasszonytól beszerezhető ellenszerummal gyógyítható (lásd ismét a Tárgyak említett szakaszát!). Megjegyzés: érdekes módon egyébként úgy tűnik, az NPC-k jó része kedveli a vámpírokat, gondolom, ez is a fejlesztők „ajándéka".

Mint látható, valóban jól kezelhető ez a rendszer, és kiváló stratégia, ugyanis ha sem a csillagjegy, sem a jellem nem stimmel, mindkét eltalált vonzódással, és a taszítás kikerülésével megfelelő szintre emelheted a két fél közti kémiát. Ha tehát van egy szőke, bajszos simed, és a kiszemelt leányzó a fekete, szmokingos, simaképű komákat szereti, irány a tükör és a szekrény, és két akcióval előáll a csaj ideális pasija. Végső esetben egyébként minden fenti hatás egy csapással megkerülhető a javasasszonynál vásárolható „Szerelmi bájital" segítségével (lásd az említett 10.4. szakaszt), így ajánlott ebből pár üveggel simednél tartani. A telepítés utáni első játékindításkor a szimuláció mindenkinek véletlenszerűen kiosztja a két vonzást és egy taszítást, mégpedig figyelembe véve a fejezet elején megbeszélt nembeli preferálást, azaz ha simed a csajokat szereti, nem fog kapni „beindítanak az arcszőrzetek" lapot, hiszen ez ebben az esetben nem teljesülhetne. Az új aspirációs jutalom, illetve a szintén az első futáskor kapott CsiriBú CsereBájital ital segítségével mindezt szerencsére megváltoztathatod (ismét: 10.4.). Az adott sim aktuális vonzás/taszítás kiosztását a kezelőfelületen, a személyiségpanelen (fentről negyedik ikon) találod, ahol az eddigi jellemvonások, érdeklődési kör és memória tráshoz hozzácsapódott egy negyedik pont, villámmal jelölve, „Érzékeny pontok" [Chemistry] megnevezéssel (e kifejezés tartalmáról a következő szakaszban lesz szó).

A következő jogos kérdés, hogy egy NPC esetében hogyan derítheted ki mindezt. Nos, a fejlesztők erre is elkészítették a megfelelő interakció-párost: „Kérdezze... / Mitől indulsz be?" [Ask... / What Turns You On?], és „Kérdezze... / Mi taszít?" [Ask... / What Turns You Off?]. A válasz a szokásos módon érkezik, azaz az illető feje feletti gondolatbuborékban megjelenik a megfelelő ikon, simán, ha ez vonzódás, és vörös X jellel áthúzva, ha taszítás. Mivel ugye két vonzó attribútum van, és a szimuláció véletlenszerűen választja ki a feleletet, lehet, hogy párszor fel kell tenned e kérdést, hogy feltérképezd a figurát.

Van még egy lehetőség, a „Bejövök neked?" [Ask... / Do You Like What You See?], melyre az illető egyrészt megmondja, hogy igen, vagy sem, másrészt meg is indokolja. Egy kis gyorstalpaló ehhez:

- **„Tetszel, mert valami miatt vonzónak talállak":** A koma hevesen gesztikulálva kifejezi tetszését, miközben a gondolatbuborékban megjelenik a vonzódás oka (például a szőke haj, vagy az illat). Kellemes helyzet, bár nem feltétlenül a legjobb, hiszen itt arról van szó, hogy az illető valamely attribútum miatt találja megfelelőnek hősödet. Azonban ahogy mindjárt kiderül, ez mindenképp „négyes fokozat az ötös skálán", azaz erősebb a semleges helyzetnél, így lehet próbálkozni bátran egymással.
- **„Tetszel, és kész":** Ha a válaszoló buborékjában simed portréja jelenik meg, és mindenféle színes szívecskék repkednek, ez azt jelenti, hogy vonzónak találja őt az illető (zodiákus, jellemvonások és/vagy aspiráció miatt), de egyik attribútuma sem passzol az ő vonzódási mátrixához. Ez a legjobb buli, hiszen ha kideríted a fenti akciókkal, mire bukik a koma, és azt eléred, ebből nagy románc lehet!
- **„Hát... nem is tudom":** Picit széttárt kéz, simed portréja áthúzva vörössel. Semleges helyzet, az illető nem vette figyelembe a vonzódásokat, csak azt fejezte ki, hogy a többi téren döntetlenre áll a meccs. Ha itt kideríted a két vonzási „kártyát", és beteljesíted azt, egy erős közepes értéket elérhetsz, amiből ki lehet hozni valamit.
- **„Egyelőre passz, de ez rajtad áll":** Ugyanaz a tanácstalan mozdulat, egy vonzódási jellemzővel a buborékban. Azt fejezi ki, hogy ugyan itt is 0:0 a félidő, ám ha a jelzett attribútumot abszolválja simed (például vörösre festi a haját), gólt rúghat. Ez már eggyel jobb a fentinél.
- **„Passz, mert...":** Enyhe elutasítás, a buborékban az áthúzott jellemző: a kapcsolat jó lehetne, ha simed nem lenne szőke, bajszos vagy büdös. Ha változtatsz ezen, javul a helyzet. Az átalakulás után tanácsos még egyszer feltenni ezt a kérdést.
- **„Nem tetszel":** Simed portréja, plusz szívek helyett repkedő vörös X jelek, elutasító gesztussal. Annyit takar, hogy a másik fél nem találja vonzónak hősödet, függetlenül a vonzástól vagy taszítástól. Ez a legrosszabb, bár ugye ezen a két eltalált vonzáson lehet javítani, de a másik három elem (csillagjegy, jellem, aspiráció) nem passzolása eléggé rontja a közös jövőképet.
- **„Nem tetszel, mert...":** Határozott elutasítás, vörössel áthúzott attribútummal a buborékban. Biztatóbb a dolog, hiszen itt egyértelműen arról van szó, hogy simed adott jellemzője taszítja a partnert. Ha ezen változtatsz, még jó dolog is kisülhet a kapcsolatból; itt is, miután megvan az átformálás, ismét kérdezd meg ezt.

Ezen interakció még valami miatt hasznos: a vonzási mátrix kiértékelése a vágyak/félelmek panel frissülésével jár együtt, ami sok esetben nagyon kellemes, főleg a randevúknál, ahol jó, ha a partner egy-egy régi óhaja helyett új jelenik meg. Erről majd a 6. fejezetben részletesen, itt azt jegyezzük meg, hogy időről időre érdemes feltenni ezt a kérdést valakinek. (A panel egyébként csak részlegesen frissül, a gyengébb vágyak tűnnek el, és helyettük, ha megfelelő vonzalom áll fenn, az adott partnerrel való óhajok - beszélgetni vele, flörtölni vele, stb. - jelennek meg.). Még valami: a fenti reakciókat láthatod simednél is, ha valakit stíröl [Check Sim Out], azaz ha a terep felmérése helyett ezzel az interakcióval, egyenként méred végig egy helyiségben lévő megfelelő nemű karaktereket, hamar kiderítheted, kivel érdemes kezdeni valamit.

III.5.1.5. A két fél fennálló kapcsolata

Újabb kézenfekvő kérdés, hogy mi a helyzet a már fennálló kapcsolatokkal, illetve mi van akkor, ha a vonzódás ellenére (vagy például erős semleges helyzet esetén) összeboronálsz két simet? Nos, ebben az esetben a vonzódás értéke pusztán az erős kapcsolat miatt nő, és az erős nexusok esetében (rajongás, szerelem, eljegyzés, házasság, illetve általános kapcsolati pontokban 70 fölötti érték és tiniknél a komoly kapcsolat) a szint soha nem megy semleges alá. Ez alól egyetlen kivétel van, ha egy taszítási jellemző előkerül, azaz például az asszony utálja a testszagot, és férjuram nem hajlandó zuhanyozni, tehát erre ebben az esetben különösen oda kell figyelni. Ha például simed feleségül vesz valakit, az ismertetett módokon mindkettőnél érdemes beállítani valamit, ami soha nem fog a közreműködésed nélkül előfordulni (például kalap, szemüveg, egyedi haj), és kerülni az olyasmit, mint az ősz haj (ne feledd a boldog, közös öregkort!), a kövérség vagy az úszódressz.

III.5.2. Érzékeny pontok: a kémia

A szimuláció két sim egymáshoz viszonyított vonzódását átlagolja, és ennek a számításnak az eredménye adja meg a kémia [Chemistry] szintjét. Tudom, elsőre furcsa szó ez, de ez tudományos kifejezés, az életben is a vonzódást és a taszítást a testben lezajló bonyolult kémiai folyamatok határozzák meg (a magyar fordítók az „érzékeny pontok" kifejezést alkalmazták, mely nem igazán fedi ezt a fogalomkört). Az említett átlagérték -140 és +150 között változik, és bár közvetlen módon nem tudhatod meg ennek pontos értékét, a szimuláció egy intervallumot megjelenít, mégpedig a kapcsolati panelen. Amint ugyanis simed megkérdi valakitől, hogy bejön-e neki, illetve ő kezdeményez egy terepfelmérést vagy stírölést, a kettejük közti kémiának megfelelően az illető portréjának bal alsó sarkában kis villámjel jelenik meg - vagy sem, de ez is jelent valamit, az alábbiak szerint:

- **három villám:** erős vonzalom, 70-150 pont
- **két villám:** közepes vonzalom, 36-70 pont
- **egy villám:** gyenge vonzalom, 11-35 pont
- **nincs jel:** semleges viszony, -10 és +10 pont között
- **villám, vörössel áthúzva:** taszítás, -140 és -10 pont között

Eltérően a vonzódástól, a kémia mindkét félnél azonos szinten jelentkezik, hiszen mint említettem, ez a két fél vonzódásának átlagértéke; ha tehát simed 70 pontosan vonzódik egy csajhoz, de ő csak 40 ponttal hozzá, mindkettejüknél két villám jelenik meg, hiszen az átlag itt (70+40)/2, azaz 65 pont, és ez közepes kémiának felel meg.

Ami a kémiában remek, az a kihatása a szociális interakciókra, ugyanis ez az elem felülbírálja a kapcsolati alaprendszert. Ha tehát két sim kapcsolati pontértéke nem olyan erős, hogy megjelenjen az interakciós menüben a „Csók", de a kémia például 150 ponttal forr, azonnal elérhetővé válik ez a lépés (bizony van olyan az életben, hogy két vadidegen megmagyarázhatatlan vágyaknak engedve egymásnak esik – no, ez a kémia...). Azon interakciókat, melyek csak és kizárólag a kémiának köszönhetően jelennek meg simed menüjében, szintén egy villámmal különbözteti meg a szimuláció. Abban a pillanatban, ahogy a két fél kapcsolata elér arra a szintre, ahol normál esetben is megjelenne ez a pont, a villámjel eltűnik. Nagyon fontos azonban megjegyezni és kihangsúlyozni: az, hogy a másik partner elfogadja-e ezt az interakciót, már a normál feltételrendszer függvénye, tehát vonzódás ide vagy oda, ha a másik fél hangulata, jelleme, egyéb befolyásoló tényezője erre készteti, adott esetben visszautasítás lehet a reakció. Picit ezt is tanulni kell, mikor melyik kártyát játszod ki; aki biztosra akar menni, főleg ey randi esetében, inkább járja a régi, tuti utat, mintsem egy elhamarkodott akcióval minden romba dőljön. Ez is olyan egyébként, mint az életben: ha valaki vonzónak talál téged, az még nem jelenti azt, hogy egyből hanyatt döntheted, csak akkor, ha tudod, hogy ilyen jellemű, egyébként maradnak a régi, bevált, biztos módszerek.

> **Megjegyzés:** *A kémia kijelzése csak a simed által preferált nemhez tartozók portréján jelenik meg. Ha megváltoztatod ezt (ahogy erről a fejezet elején volt szó), a szimuláció akcióidtól függően átértékeli a kapcsolatrendszert (tehát a terepfelmérés után mát a másik nem képviselői fognak „villámlani").*

III.6. Ismerkedés, felsőfokon

Eddig ha simed ki akart mozdulni otthonról, mehetett egyedül közösségi helyekre, családtagokkal, vagy egy közeli ismerősével. A gond mindezzel az volt, hogy amint a kis csapat befutott valahová, szétszéledt, mind az ijedt birkanyáj, csoportos szocializálásra nem volt alkalmas ez a megoldás. Eme csomag mindezt remek új lehetőségekkel oldja meg: randevúzni lehet a kiválasztottal, és bulizni a haverokkal. Simed társasága együtt marad, együtt étkezik, szórakozik, ha hősöd továbbáll, követik őt az új helyre is. A szocializálást mindez egy új, magasabb szintre emeli. Ebben a fejezetben ezt járjuk körbe.

III.6.1. Randevúk

A randevú két sim között zajlik, közös szórakozás, egy új pontozásos minijáték, melynek segítségével a rutinosak fénysebességgel tudnak kapcsolatokat építeni, de önmagában is remek móka. Randizni bárkivel lehet, kivéve persze a csecsemőket, gyerekeket, és a házastárson kívül a családtagokat, tinik pedig csak egymással.

III.6.1.1. Előkészületek

A randevúra hívás négyféle módon történhet:

- Személyesen felkérsz egy megfelelő (lásd később) simet a „Kérdezze... / Randizunk?" [Ask... / On Date] interakcióval.
- Ha már van ismerős partner, telefonon felhívva őt (az alapjátéknál már megbeszélt okok miatt: éjfél és reggel 7 között ne tedd ezt!). Ennek külön menüpontja van: „Hívás... / randevúra hívás" [Call... / Ask Out on Date]. A megjelenő ablakban csak a simed által preferált nemhez tartozók jelennek meg, azaz ha ő a hölgyekhez húz, csak nőismerőseit találod itt.
- Hősödet is hívhatja egy másik sim, ha a kapcsolati érték magas közöttük (egy sikeres randi után gyakori a visszahívás).
- A javasasszonyt lefizetve (hívása telefonon, a szolgáltatók között találod) szintén kapsz egy partnert; minél több pénzt adsz neki, annál inkább passzolót, vagyis a már megismert terminus szerint annál jobb kémia-szintűt (0-2490: rossz, 2500-4990: jó, 5000: kiváló). Ez a legbiztosabb módszer amúgy, mert soha nem fogsz elutasításba ütközni.

Esély az igenre akkor van, ha a megkérdezett vonzódik simedhez, jó hangulatban van és a kapcsolati érték kielégítő (kb. 15 napi / 7 általános); ha ez nem áll fenn, az illető csak akkor fog igent mondani, ha nyitott és/vagy kedves [Outgoing, Nice], azaz e jelleme erős. Felhívom arra is a figyelmet, hogy ez romantikus interakció, tehát ne kérj fel valakit randizni, ha olyan valaki is tartózkodik az adott helyiségben, akihez simedet valami komolyabb kapcsolat (rajongás, szerelem, együtt járás, jegyesség, házasság) fűzi, mert ez automatikusan féltékenységet szül (lásd: I. rész, 7. fejezet, 8. szakaszt!). Sőt, ide kell érteni immár a randevút is, azaz ellenjavallt (és sportszerűtlen is), ha egy randi közben egy másik simet próbál meg találkára hívni hősöd (bár ennek elvi akadálya amúgy nincs).

Ha összejön a dolog, és épp egy közösségi helyen vagy, az akció ott helyben, azonnal elindul – de átmehetsz máshová is, a partner követni fog. Telefonos megoldásnál ki kell választanod egy közösségi helyet, illetve otthon is fogadhatod a simet (ilyenkor érdemes előre megfőzni!). Előbbi esetben egy órán belül el kell hagynia hősödnek a hajlékot, hogy felvegye partnerét; ha ezt nem teszed meg, az illető távozik a színről, mindkét kapcsolati pontérték romlik, a koma közepesen haragos lesz simed irányába, sőt megereszt ey dühös telefonhívást is. Ha nem taxit, hanem saját kocsit használsz, a randi pontszámát befolyásolja annak fajtája is, és itt nemcsak a „drágább a jobb" elv játszik, hanem partnered jelleme és aspirációja is; a megfelelő verdával berobogva egyből pár bónuszponttal leszel gazdagabb, de a rossz választás pontveszteséggel is jár (a „menekülés vékony ösvénye" a Yomoshoto, ennek nincs negatív hatása, igaz pluszpont sem jár mellé).

III.6.1.2. A pontszámítás

És akkor maga a lényeg, azaz az említett minijáték. Amint a két partner találkozik, jobbra fent megjelenik egy hőmérő, ez a randevú mércéje. Ezen egy stopper, egy hét értékből álló mérce, és partnered fontosabb adatai szerepelnek. Bármit teszel, azt a játék kiértékeli, pontszámmá alakítja, és hozzáadja vagy levonja a jelenlegi értékből, a „higanyszál" ennek megfelelően változik. A pontok (ezek értékét most sem nem láthatod, de saccolni tudsz, a skála 0 és 1000 között van felosztva) több mindentől függnek, lássuk ezeket, tippekkel:

- **Személyiség:** Az ötödik fejezetben már említettem, hogy lekérdezheted partnered zodiákusát, ebből jó közelítéssel (NPC esetében biztosan) meghatározhatod a jellemét. Így ha az illető komoly vagy mogorva, nem érdemes játékot kezdeményezni vele. Ezen túlmenően bónusz is jár az akciók mellé, a partner személyiségének erősségétől (nem mindegy, hogy mondjuk 6 pontosan játékos, vagy a maximális 10 ponton áll ebben a vonásában).
- **Aspiráció:** A mércén láthatod partnered aspirációját (a bal alsó sarokban). A tudás életútján járót nem érdekli annyira a kaja minősége,

így egy hamburgernek is örül, míg az életművésznél ez az étel 50 pont büntetést jelent!

- **Vágy és félelem:** Az előbb említett aspiráció-ikonra kattintva megtekintheted partnered aktuális vágyait és félelmeit is. Nagyon fontos, hogy ezt figyelemmel kíséred, ugyanis komolyan befolyásolja a randevút: minden beteljesült vágy és félelem (mind simednél, mind partnerénél) pontszámának huszadrésze hozzáadódik a randevú összpontszámához. Leggyakrabban 500 pontos vágyak bukkannak fel (beszélni, flörtölni, játszani az illetővel), ez tehát 25 ponttal növeli, egy ugyanekkora félelem 25 ponttal csökkenti az eredményt.

Mivel a fentiek általában eltérőek a két partnernél, plusz a begyűjtött pont attól is függ, ki a kezdeményező (ő több pontot kap, mint a „fogadó" fél), a szimuláció átlagot számít, és ez adja meg az adott akció végső értékét. Minderről szól a Mellékletben található „Éjszakák] Randevú és kiruccanás: Pontszámítás" táblázat (az előző szakasz végén említett autóválasztás is megtalálható ebben! – ezentúl a könyvben „pontszámításos tábla" néven fogom említeni). Szociális interakcióknál egyszerűbb a helyzet, így ehhez nem is fogok táblázatot mellékelni. A lényeg: a két sim kapcsolatában beállt változást a szimuláció beszorozza 1 vagy 2 ponttal. Ha egy interakció során például „A" rövidtávú/általános pontváltozása 5 és 2, „B"-nél ugyanez 3/1, és ez a szorzó 2, akkor a randevú értékéhez ((5+2)*2)+((3+1)*2), azaz 22 pont adódik. Módosító tényező itt nem sok van; annyit kell tehát megjegyeznod, hogy minél erősebb egy interakció kihatása, annál több pont jár érte, és ugyanígy, a negatív akciók is súlyuknak megfelelően rombolják a randevú értékét.

III.6.1.3. Az időtényező

A randi következő fontos eleme az időtényező. A stopper 3 percről indul (ez ugye 3 játékórát jelent); amikor egy újabb szintet elérsz (például okéról jóra), időbónuszt kapsz, az alábbiak szerint:

Elért szint	Bónusz
Jó [Good]	2 perc 30 másodperc
Nagyszerű [Great]	2 perc
Álomrandi [Dream]	1 perc 30 másodperc

Ez a „játék" csak felfelé, és csak egyszer érvényes; ha tehát eléred a „jó" szintet, megkapod a plusz két és fél percet. Ha ezek után szerencsétlenül lecsökkented a szintet közepesre, majd pár pozitív akcióval visszatornázod „Jó"-ra, nem kapod meg ismét a bónuszt. Lényeges tehát, hogy jól gazdálkodj az idővel, és gondosan válaszd ki az akciókat; a szimuláció gyakori szüneteltetése, hogy kiértékeld a helyzetet (pl. amikor simed partnerének frissülnek a vágyai), elengedhetetlen. Ahogy az előző szakaszban bemutatott pontszámításos táblázatban láthatod, ha úgy fejezed be a randevút, hogy azon nem sikerült legalább egy szintet előrelépni, komoly pontlevonást szedhetsz össze. Azt is fontos megjegyezni, hogy a szintlépésekkor a plusz időn kívül mindkét sim szükségletei is javulnak, hogy tovább élvezhessék egymás társaságát.

Mint említettem, a randi ideje alatt lehetséges (sőt, ugye természetes – lásd étterem, utána táncos hely) a helyszín váltása. Ilyenkor partnered követi simedet, az utazási idő nem számít bele a randevú idejébe. Ha viszont haza akarod vinni őt, meg kell erre kérned („Kérje meg... / hogy kísérje haza" [Ask... / Back To My Place]), de ezt csak akkor tedd, ha magas hősöd és partnere kapcsolati értéke, utóbbi hangulata, és/vagy a személyisége erre alkalmas (kedves, nyitott jellem).

III.6.1.4. A randi vége

A randi számos módon fejeződhet be, lássuk tehát ezeket:

- Lejár az idő, erről ugye fentebb volt szó.
- A randi értékét „sikeresen" leamortizálod negatív akciókkal, azaz „elfogy a higany". Ekkor mindkét sim összes szükséglete drámai módon lecsökken, és a partner kiosztja hősödet.
- A „Randevú befejezése" [End the Date] interakcióval. Az esemény a mérce aktuális szintjével kerül be a két sim memóriájába, annak megfelelő kihatással (lásd később). Mint az előbb említettem, ha nem sikerült szintet lépni a randevún, a kiértékelés előtt a szimuláció pontlevonással sújt.
- A „Kérdezze... / Hazavigyelek?" [Ask... / Do You Want To Ride Home?] interakcióval. Ez ugyanaz, mint az előbbi pont, azaz akkor jár érte büntetés, ha nem sikerült előbbre jutni a randevún. Ha a partner rábólint, a találka véget ér, a partnerek taxiba vagy a kezdeményező fél autójába szállnak, és hazamennek (ki-ki a sajátjába természetesen).
- Ha a másik fél a fent említett „Kérje meg... / hogy kísérje haza" [Ask... / Back To My Place] interakciót elutasítja. Ekkor a randi véget ér, és a partner elhagyja a helyszínt. Nagyon fontos, hogy ne keverd össze ezt és a fenti interakciót, hiszen ha ez a kérdés elfogadásra kerül, a randi folytatódik simed otthonában, míg az előbbivel befejeződik!
- Bár teljesen logikátlan, de lehetséges egy futó randi alatt valamely másik simet felkérni találkára. Ez természetesen azonnal véget vet a találkának, és komoly kapcsolati pontérték csökkenéssel számolhatsz. Ezt az új kiszemelt sem nézi ezt jó szemmel, ráadásul azonnal féltékenységi dráma tör ki, így a friss minijáték is büntetéssel indul. Minden szempontból tehát kerülnöd kell ez a megoldást.
- És végül persze a „vis major" helyzet, azaz a külső körülmények behatása. Ide tartozik, ha a partner szükségletei végzetesen lecsökkennek, ha simed iskolába vagy dolgozni megy (előfordulhat, ha be van kapcsolva a szabad akarat, és „idő van, tehát figyelj erre!), no és természetesen, ha valamelyik fél elhalálozik. Ez természetes úton is lehetséges egy idős sim esetében, de nem lehet kizárni a baleseteket sem. Ilyenkor a randi azon a szinten, ahol áll, befejeződik, büntetés nem jár érte, ha csak maga az esemény nem generál ilyet (a partner halála például 1000 pont levonásával jár, bár értelemszerűen ilyenkor nem sok értelme van a számolgatásnak).

Megjegyzés: *elhalálozáskor a randi akkor ér véget, ha a kaszás távozik. Ha megfelelően erős a kapcsolat a két sim között, és sikerül visszakönyörögni a másik felet az életbe, a találka folytatódik, és a táblázatban közölt „Megmentik a haláltól" akció alapján az esemény megfelelő pontértékkel elkönyvelésre kerül, ennek főleg a tudás életutat járók örülnek majd jól.*

III.6.1.5. A végeredmény és kihatás

Amint véget ér a randi, a szimuláció kijelzi annak értékét, melyet ugye a „hőmérőn" is láthattál, hasonlóan a bulikhoz. A pontos értékek az alábbiak; a harmadik oszlopban azt tüntettem fel, a partner a szintnek megfelelően milyen interakcióval búcsúzik el simedtől:

Szint	Pontérték	Búcsúzás
Álomrandi [Dream Date]	951-1000	romantikus csók
Nagyszerű [Great]	651-950	gyengéd csók
Jó [Good]	426-650	puszi
Oké [Okay]	301-425	ölelés
Gyenge [Lame]	201-300	vállrándítás / sóhaj
Rossz [Bad]	101-200	kioktatás
Szörnyű [Horrible]	0-100	rákiabálás/ bökdösés / taszítás

Az interakción kívül persze van fontosabb kihatása is a randinak, egy azonnali, és hosszabb távú. Az azonnali az alábbiakból tevődik össze:

- A végeredménynek megfelelő mértékű pozitív vagy negatív változás a szükségletekben. Ha simed folyamatosan jól sikerült randikat zavar le, akár egy egész éjszakát „végigrepkedhet", a szükségletei mindig megfelelő szinten lesznek.
- Szintén az eredménynek megfelelő mértékű változás a kapcsolati pontokban, mindkét értékben.
- A felső három pozitív, illetve a katasztrofális végeredmény a memóriába feljegyzésre kerül.

Természetesen ezekhez társul, akárcsak a bulik esetében, az aspirációs- és befolyáspontokban beálló változás, ha simed vágyai vagy félelmei között valami ezzel összefüggő bejegyzés van (Rossz randevú / Álomrandevú [Have a Bad Date / Have a Dream Date]).

A hosszú távú kihatás még érdekesebb. Simedet a partner különféle meglepetésekkel halmozza el, a végeredmény függvényében. Íme:

- **Ajándékok:** A partner személyesen, vagy postai úton a következőkkel lepheti meg simedet:
  - **Álomrandi**: Csokor művirág (nem hervad el), vázában.
  - **Nagyszerű:** Egy szál művirág, vázában.
  - **Jó**: Szerelmes levél (postás hozza). Amint simed kiveszi a levélszekrényből, bekerül az ő eszköztárába, a partner portréjával jelölve. Innen kivehető, és falra, vagy felületre (asztal, kandalló) helyezhető. Ha ezt meglátja valaki, aki simeddel romantikus kapcsolatban van, féltékeny lesz. (6 órás harag, lásd: 7. fejezet, 1. szakasz)
  - **Oké**: Nincs ajándék.
  - **Gyenge:** Nincs ajándék.
  - **Rossz**: „Gyűlölök" levél. Kezelése, mint a szerelmes küldeményé.
  - **Szörnyű:** A partner simed házához oson, és a küszöbre helyez egy zacskó égő fekáliát (!), mely erősen rombolja a környezetet; a láng csak akkor huny ki, ha hősöd eltaposa (ez rontja a higiéniáját, sőt fel is gyújthatja őt), ezután a hamut fel kell takarítani.
    A csomagot az eszköztárba is el lehet helyezni, bármelyik állapotában. Hogy ez mire jó, annak találgatását inkább rád bízom...

Megjegyzés: *Az ajándékokon (virág, levél) elérhető a dísztárgyakon megszokott „Nézegesse" [View] opció, melyet kiválasztva a jobb felső sarokban megjelenik a partner ahhoz kapcsolódó üzenete.*

- **Meglepetés:** A fenti, sztenderd ajándékokon túl a jól sikerült randi után (a felső három szint) a partner kisebb-nagyobb meglepetéssel kedveskedhet, melyet személyesen, simed házához osonva kézbesít. Természetesen a tárgy értéke a találka végeredményétől függ, a vásárlási katalógusból megadott értékhatár között véletlenszerűen kiválasztva. Ez nem lebecsülendő, ugyanis az álomrandi után a sokezres kategória játszik be, így akár egy zongora is landolhat a verandán!

- **Éttermi kupon:** Ha a randi alatt simed és partnere étteremben fogyasztott, minél jobb volt a végeredmény, annál nagyobb az esélyed, hogy a következő postával ingyen éttermi étkezésre jogosító kupon érkezik. Bárki veszi ezt ki a leveles ládából, a jegy az ő eszköztárába kerül (természetesen át lehet adni, a kupont a földre dobva, majd a másik komával azt felvéve). Amikor legközelebb a jegy tulajdonosa restaurantba megy, fizetéskor új menüpont jelenik meg: „Használjon kupont" [Use Coupon]. Ez a teljes étkezés árát fedezi, függetlenül a fogyasztás mennyiségétől, erről lásd e fejezet 3. szakaszát.

- **Előléptetés:** Ha a partner nem közös háztartásban lakik simeddel, ugyanabban a szakmában dolgozik, mint ő, és a karrierlétrán legalább 3 szinttel felette áll, előfordulhat összeköttetéseit, melynek eredménye egy rendkívüli előléptetés. Minél jobb volt a randi végeredménye, és minél magasabb rangú az illető, annál nagyobb mindennek esélye. Szerencsére ez ellentétes irányban nem hat, azaz lefokozás nem jár egy rosszul elsült találkáért. NPC esetében a „Kérdezze... / Mi a munkád?" [Ask... / What's Your Job?] interakció lesz segítségedre.

- **Jártasságpont:** Ha partnered erős valamely jártasságában, a randevú alatt simed minden egyes új szintre lépve kaphat egy-egy plusz pontot e képességben (itt is tehát az „új" szón van a hangsúly, tehát „Jó" szintre lépve, onnan visszacsúszva átlagosba, majd ismét „Jó"-ba érve csak az első alkalommal jár). Mindez csak a randi végén derül ki, tehát közben hiába is ellenőrzöd, nem látod ezt, a végeredmény bejelentése után simed megkapja az adott jártasságokban az így megszerzett pontokat. Szerencsére levonás itt sincs, tehát veszíteni ily módon nem lehet képességből. Az esély minderre természetesen a pontszámtól függ, ha jó tempóban, folyamatosan felfelé küszik a higanyszál, reménykedhetsz benne. NPC esetében itt is van egy kérdés, hogy megtudd a partner miben erős: „Kérdezze... / Mik a képzettségeid?" [Ask... / What Are Your Skills]. Válaszképpen a jobb felső sarokban megjelenik egy ablak, benne az összes jártasság felsorolása, mindegyik mellett egy-egy minősítéssel. Az üzenet „dekódolása" a következő (a magyar megfelelőnél az X jelöli a képzettségeket):

Magyarul	Angolul	Jártasság
Igazából még semmiből nem vagyok valami jó...	I'm not really good at anything yet.	0 pont
X szintem egész jó	I'm pretty good at...	1-3 pont
X szintem nagyon jó	I'm very good at...	4-7 pont
X szintem kiváló	I'm an expert at...	8-10 pont

Kellemes ajándék a fejlesztőktől, hogy az előző ponttól eltérően ily módon azonos háztartásba tartozótól is lehet fejlődni, tehát tudós férjuram jó esetben feltornázhatja így az asszonyka egynémely képességét.

- **Új randi:** Ha sikeres volt a találka, a partner a következő napon visszahívhatja simedet, felajánlva egy új randit. Ha hősöd elfogadja, a minijáték kezdetét veszi, tehát egy órád van, hogy valamely közösségi helyre elautókázz.

- **Új kapcsolat:** Érdekes minijáték ez is. A sikeres randit követő napon telefonon bejelentkezhet valaki, aki simed partnerének jó ismerőse, és közös kiruccanást ajánl (a banda az ő ismerőseiből, illetve véletlenszerűen kiválasztott városlakókból áll majd). Akár elfogadod, akár nem, az illető a kapcsolati panelen marad, és egy animált, kékeszöld réteg fedi, mely az előző randi végkimenetétől függő ideig „él". Ezen idő alatt az illető simed barátai közé számít, ami azt jelenti, hogy a szimuláció figyelembe veszi mind a karriernél (előléptetés!), mind a befolyáspontoknál. Az idő lejárta után a koma bent marad a kapcsolati panelen, immár a közben esetlegesen elért reális kapcsolati pontokkal együtt. Bővebben, az időtartamokkal együtt lásd: 7. fejezet, 3. szakasz!

III.6.1.6. Pár gyakorlati tanács a randevúk levezényléséhez

A fentiekket összegezve és megrágva, párszáz randevúval a hátam mögött néhány tippet-trükköt adnék témazárásnak.

A legcélszerűbb stratégia, ha a partner vágya és/vagy félelme alapján indítasz interakciót. Ha flörtölni akar simeddel vagy játszani, ez legyen, amit kiválasztasz. A vágyak teljesítésénél elég a pont begyűjtéséig kifuttatnod az akciót, azaz ha beszélgetni akar a koma, utasítsd erre hősödet, majd amint meglátod, hogy a mérce feljebb kúszott, és a társ feje felett is megjelenik a begyűjtött aspirációs pontok száma, rögtön vesd el azt. Ez jelentős időspórolás, sőt, pont a dumánál elkerülöd azt is, hogy egy rosszul kiválasztott téma rontsa a kapcsolati pontokat, és ezzel a randit. Hogy az adott interakciós csomagból melyiket választod ki (tehát pl. a flörtök közül a fütyöt, az enyelgést vagy sugalmazást), ugyanúgy, mint más szocializálás esetében, a kapcsolat erősségének függvényében válaszd meg. A kémia által biztosított, azaz a villámmal jelölt akciókat csak nagyon erős vonzódásnál ajánlom kijelölni (de még a 3. szinten is előfordulhatnak gikszerek!), vagy akkor, ha már elég sok időt összegyűjtöttél (tehát pl. „jó" vagy „nagyszerű" szinten áll a mérce), és van idő az esetlegesen rosszul elsült lépést helyrehozni. Az egyéb lépésekhez vedd figyelembe a pontszámításos táblát, és itt játszik be a félelem-faktor is, hiszen általában ami a táblában negatív hatású, az gyakran jelenik meg rettegésként (például egy zárkózott sim nem szereti a fotósfülkés fényképezést, ez nála félelem, és ha megnézed a táblát, ott is az ilyen jelleműeknél számíthatsz pontlevonásra).

Ha a partnerrel frissen találkoztál, soha ne kezdd el a randevút éttermi kajálással! Az asztalhoz kísérés, a leülés, a nyitó beszélgetés, a pincérrel való eszmecsere, az étlap böngészése, a rendelés és felszolgálás kb. 2 percet (illetve a szimulációt tekintve: 2 órát) elrabol, és mivel alacsony szinten asztal-

nál ülve igazából a pohárköszöntő az egyetlen javasolható, és biztos akció (lásd később), alig lesz arra esélyed, hogy szintet lépj. 0/0-ás kapcsolati lépcsőről indulva a másik fél vágyai primer szintűek lesznek (beszélgetés, játék - például a hekilabdázás -), ehhez némi viccmesélés, esetleg egy könnyű bók (de erre vigyázz, mert ez már romantikus lépés), épp úgy, mint a normál kapcsolatépítésnél, aztán némi táncolás (ezt is el lehet vetni, ha csak egy vágy kielégítése a cél). Ezekkel úgy lehet elérni a „jó" szintre, hogy eközben egy szilárd kapcsolati bázist teremtesz, és a megkapott bónuszidőben már komolyabb lépéseket tehetsz; ha a hőmérő erősen a „nagyszerű" alatt jár, már lehet vacsorázni, egy-két tószt, és beléptél a felső régióba, jó sok idővel gazdálkodhatsz.

A másik, még kellemesebb lehetőség, az otthoni randevú. Itt nem kell senkit kerülgetni, nem kell korábbi, féltékenykedő partnerekre számítani, lehet használni aspirációs jutalomtárgyakat (pl. a szerelemkádat vagy a menő napszemüveget), no és sok új holmi nemcsak a közösségi helyekre telepíthető, így például a karaoke-masina vagy a táncgömb is beszerezhető. A romantikus, kicsapongó partner magas szinten már akár ágyba is vihető a randin, és ezt magánházban a legegyszerűbb kivitelezni. A jogos kérdés itt az, hogy mikor fogadja el a másik fél a meghívást. Nos, szerencsére a simek elég nyitottak, azaz nem tesznek semmiféle különbséget nyilvános helyen vagy magánlakáson történő találka között, így a fejezet elején említett szabályok elégségesek. Ismételve: a megkérdezett vonzódik simedhez, jó hangulatban van és a kapcsolati érték kb. 15/7, ezt segíti, ha az illető nyitott és/vagy kedves (Outgoing, Nice). A legegyszerűbb, ha elmész egy jó zsúfolt közösségi helyre, többször felméred a terepet, akik „bevillámoznak" simednél, azokkal szóba elegyedsz, kiépítesz egy fenti bázisnexust (kis ráhagyással, tehát kb. 20/10 körülit – ajánlott a romantikus lépésektől tartózkodni, így nem kell figyelned a korábbi partnerek felbukkanására), majd hazamenve jöhet a telefonos meghívás. Még valami: az otthoni kéjlak kialakításánál kreatívan használhatod az eszköztárat! Például elég egy közepes, üres szoba, melyet elegáns burkolattal, pár képpel, esetleg egy kandallóval megfelelően hangulatosra varázsolsz, majd minden „randieszközt" betömsz simed zsebébe. A szabad placcon lehet hekilabdázni, párnacsatázni, aztán ha a partner a táncgömböt akarja használni, kirakod azt a szoba közepére; ha lejteni akar, a zenegép pakolható ki, ha pedig kicsit pihenne, akár a jakuzzi is lehelyezhető ide – vagy a dupla ágy, amennyiben már ott tart a dolog. (Csak arra figyelj, hogy a „trófeaterembe", amelyet hősöd a szerelmes leveleivel tapétázott ki, ne juthasson be az illető...) Mindezt egyébként nemcsak akkor adhatod elő, ha simed egyedül él: egy szobatárs (akivel kizárólag baráti a kapcsolata) kellemesen segítheti őt, például megfőzhet a párnak, italt keverhet a bárpultnál, így karaktered pikk-pakk behálózhatja partnerét.

Míg el nem felejtem: a szerelmi bájital jelentőségét szintén ne hagyjuk ki! Ezzel az első három órát (ami pont egy alaprandi időtartama) magasabb szinten kezdheted, és ez felbecsülhetetlen jelentőségű, hiszen ezzel az „egyvillámos" vonzalomból is gyümölcsöző kapcsolatot, és sikeres randit építhetsz fel. Én igazából csak ennek beszerzésére használom a javasasszonyt; minősíthetetlenül sok az 5000$, amit egy jó kapcsolatért elkér, egyszerűbb, ha az NPC-k között válogatsz, és akár simed, akár az ő megfelelő adjusztálásával (átöltözés, átsminkelés, illatosítás, stb.), plusz a bájitallal „állítod elő" a megfelelő partnert. Apropó, partner: Woody Allennel szólva: „ha biszex vagy, kapásból megduplázódnak az esélyeid egy randevúra". Ha simed egy közösségi helyen nem talál magának megfelelő partnert, és ez nem ellenkezik az elveiddel, ahogy korábban írtam, egy stírölés elég, hogy a másik nemet állítsd be preferáltnak, és máris az adott helyiség másik fele között válogathatsz. Ezt bármennyiszer eljátszhatod, ami egy kicsapongó, az 50-100 első randira pályázó figuránál szinte alaptézis.

Van még egy érdekes trükk, és ez is a vágyakhoz kapcsolható. Ugye azt már tudjuk, hogy egy beteljesült vágy huszadrésze hozzáadódik a randevú pontszámához. Nos, ez mindkét partnerre él, és ne felejtsük el, hogy simed egy, vagy ha az Egyetem csomag is telepítve van, és hősöd diplomás, két vágyat zárolhat. Tételezzük fel, hogy a karaktered egy otthon festegető bohém. Nála ugye rendszeresen megjelenik a „mestermüvet eladni" vágy, ami 6000 pontot ér. Ha megfestesz egy ilyet, zárold a vágyat, majd megrendezel odahaza egy randevút, és ennek keretében adod el a művet, 6000/20, azaz 300 pont adódik a randimércéhez, ami egy-két plusz akcióval elég a szintlépéshez. Ez persze extrém példa, de lehet 1-2 ezres vágyakat megfogni és jókor elsütni, és ezek 50-100 ponttal járulnak hozzá a sikerhez.

És még egy megjegyzés: ha csak más terved nincs, amint a randi elérte az „álomhatárt", érdemes véget vetni neki. Ezzel besöpröd a partner elismerését, és minden további jutalmat érte. Ha viszont folytatod, lehet, hogy egy váratlan esemény (például a táskás néni támadása – lásd a 8. fejezet 1. szakaszában -) lerontja az eredményt, és már nem lesz időd visszatornázni azt!

III.6.2. Csoportos kiruccanások

A fejezet bevezetőjében említett másik remek lehetőség haveri kör szervezése, azaz csoportok létrehozása, melyek lehetnek menedzseltek, vagy alkalmi társaságok. Mielőtt ezt kielemeznénk, vegyük előre magát a célt. A csoportos szórakozást kétféle módon lehet levezényelni. A legegyszerűbb **a móka kedvéért** elindított összejövetel; itt csak annyi a játék, hogy a tagok közösen buliznak, és külön jóság, hogy étteremben közös asztalhoz ültetik őket, ami csak a csoportok és a randizó párok kiváltsága, így ugye a kapcsolati pontok a kajálás alatt pörögnek rendesen. A **kiruccanás** a randihoz hasonlóan működik, tehát egy pontozásos minijáték, az ismerős hőmérővel, és a pontszámítás itt is hasonló szempontok alapján történhet, ezekről ebben a szakaszban később még részletesen lesz szó.

III.6.2.1. Menedzselt csoportok

Menedzselt csoportot a telefon segítségével lehet szervezni, az új „Csoportok..." [Group] menüpont alatt, a „Csoportok rendezése" [Manage Group] opcióval. Ha először kattintasz erre a pontra, megjelenik egy beviteli mező: meg kell adnod egy nevet, amellyel ezután azonosítani fogod ezt a bandát. Itt csak arra kell figyelned, hogy az adott szomszédságban, a hozzá kapcsolódó szórakozónegyedben, és ha van, kampuszban nem lehet ugyanilyen elnevezésű társaság.

A dialógusablakban fent láthatod simed csoportjait, a jobbra lévő gombbal tudsz újat létrehozni. Lent, balra találhatóak azok a komák, akiket simed ismer, ebből a kínálatból tudsz válogatni, a buli organizálásához hasonló módon, azaz a megfelelő nevekre, majd a „+" jeles nyílra kattintva pakolhatod át a tagokat jobbra, a taglistára, innen pedig ugyanígy, a nevet kiválasztva, és a kis kukára bökve tudsz törölni. Amint a pipával lezárod a válogatást, a csapat bekerül az összes tag telefonkönyvébe. Fontos megjegyezni, hogy a csoportot minden, irányítható sim menedzselheti (ők a taglistában zöld hangulatkristállyal vannak jelölve). Ez tehát azt jelenti, hogy ha mondjuk egy családban a férjnek és feleségnek vannak olyan haverjai, melyet csak egyikük ismer, akkor valamelyikükkel létrehozod az alapbandát, ezután a másikkal ugyanezt a pontot és csapatot kiválasztva hozzáadhatod az ő ismerőseit is. Sőt, ami még jobb, ha mondjuk, van két családod, az egyik teljes baráti körét „átadhatod" a másiknak, közös csoportba szervezve őket, ami remekül segíthet a karrierépítésben – főleg, ha például az egyik família hírneves havergyűjtő, a másik nehezebben ismerkedő tudósfajta. Természetesen, ha a közös bulikon egy NPC-vel valamelyik simed olyan mértékben jön össze, hogy az élete részévé válva irányíthatóvá válik, onnantól kezdve már ő is részt vehet a csoport menedzselésében. A csapat nagyságát, csakúgy, mint a házibulik alkalmával, géped ereje határozza meg, minél erősebb a vas a játék alatt, annál nagyobb létszámú bandát tudsz összerántani (a taglista felett láthatod a maximális számot).

A csoportos buli helyszínének kiválasztásánál két lehetőséged van. Egyrészt összehívhatod a bandát simed lakásán, ekkor a telefon Csoport menüjéből a „csoport meghívása..." [Invite Group Over] opciót kell kiválasztanod, majd ennek almenüjében az előbb említett két opció között is döntened kell, az összejövetel célját illetően: „a móka kedvéért" [Just For Fun], vagy „egy kiruccanás kedvéért" [Outings]. Amint ráböktél a megfelelő pontra, pár pillanat múlva befutnak a tagok, akiket üdvözölni kell, mint vendégeket. Nem biztos, hogy mindenki el fogja fogadni a meghívást, ez ugyanúgy működik, mint egy buli rendezésekor; a tagok elsősorban a kapcsolati értékek erőssége alapján döntenek (tehát az előbbi példában a hírneves famíliának kell az össze-

túlkölést megejtenie, nem a tudósnak – ezt mindenképp vedd figyelembe az összeállításnál). Emellett a többi faktor is bejátszik: az időpont (reggel 7 és éjfél között ildomos telefonálni), illetve a meghívottak elfoglaltsága (suli, meló). Természetesen nem kötelező a bulit hősöd házában végigtynomni, bármikor elmehet közösségi helyre, a tagok követik őt (itt jegyzem meg, hogy a csomagban bemutatkozó autók mágikusak, azaz korlátlan számú sim fér beléjük, így egy taxi vagy a családi verda egyaránt alkalmas egy nyolcfős banda fuvarozására).

A másik lehetőség, ha egyből közösségi helyre szervezed az összejövetelt, ehhez a telefon Csoport menüjéből a „találkozás a csoporttal egy közösségi területen..." [Meet Group on Community Lot] pontra kell böknöd, és ismét kiválasztani, hogy mókázni akarsz-e, vagy pontozásosan kiruccanni. Ha van a családban autó, a következő kérdésben arról dönthetsz, azt használod-e, vagy inkább taxit hívsz, végül ki kell választanod a buli helyszínét. A tagokat simed menet közben veszi fel, tehát a megadott helyre már együtt érkezik a brigád. Mint fent, ebben az esetben sem kötelező ott maradni, tehát másik helyre lehet menni, vagy bármelyik irányítható sim otthonába.

III.6.2.2. Az alkalmi csoportok

Az alkalmi csoportot, mint neve is mutatja, „hirtelen felindulásból" szervezheted. Ez kb. ugyanaz, mint a randizás, tehát itt is jár hozzá egy interakció, mégpedig a „Kérje meg... / hogy alkossanak alkalmi csoportot..." [Ask... / To Form Casual Group]. Az elfogadásra ugyanaz áll, mint ott, tehát a partner saját hangulata, valamint a felkérő és közte lévő kapcsolat (napi és általános egyaránt) alapján dönt. Amint a koma rábólint simed invitálására, ugyanaz következik, mint fent, azaz ismét el kell döntened, hogy a banda csak a móka kedvéért, vagy a kiruccanásos játék miatt jöjjön létre. Ezután ezt a gruppot semmi nem különbözteti meg a menedzselt csoporttól, tehát a továbbiak mindkét formációra állnak.

III.6.2.3. A csoportok helyszíni menedzselése és irányítása

A bulizó csapatot – az említett létszámlimit erejéig persze – bővítheted, ha egy megfelelő simet erre felkérsz („Kérje meg... / hogy csatlakozzon az alkalmi csoporthoz" [Ask... / To Join Group]). Ha a csapat menedzselt, az új koma nem kerül be a taglistára, csak a móka idejére, alkalmi ismerősként szerepel a teamben; természetesen, ha bármelyik irányítható sim kellő mértékben összehaverkodik vele, később a már említett módon, a telefonos panelen hivatalosan is fel lehet venni a tagok közé. Ha valakit el akarsz távolítani a bandából, bármely oknál fogva (például kiderül, hogy nem passzol simedhez, és feltűnik valami biztatóbb koma a színen), ezt újabb interakcióval teheted meg: „Kérje meg... / hogy távozzon az alkalmi csoportból" [Ask... / To Leave Group]. Az illető innentől kezdve egyénileg viselkedik, ha a buli magánházban zajlik, normál látogatóként ott marad, illetve hangulata, szükséglete alapján távozik. Fontos, hogy ilyen módon irányítható simet is megkérhetsz a távozásra, és ő aztán akár saját maga mellé szervezhet egy másik alkalmi csapatot is.

A nyájra jó pásztorként ügyelned kell. Sajnos, jobb megoldást nem találván, a fejlesztők az összetartozás jegyeként a randinál is alkalmazott kék kristályt biggyesztik a csoporttagok feje fölé, és ennek színe nem tükrözi hangulatukat. Épp ezért gondoskodnod kell róla, hogy mindenki el tudja látni alapvető szükségleteit. Ha valamely tagnak akár a szükséglete, akár a hangulata kritikus szintre süllyed, elnézést kérve elhagyja a bandát, és ismét csak, ha a buli magánházban van, hazamegy. Attól nem kell félned, hogy nagyon szétrepülnek a srácok, ugyanis a simeden elérhető „Alkalmi csoport összehívása" [Gather Group] interakcióval összetülköllheted őket. Fentieket elemezve tehát arra kell figyelned, hogy mondjuk egy közös étkezés után odatereld őket valami mosdóhoz, aztán összefogva őket mehet valami csoportos szórakozás, és így tovább.

Ha meguntad a dolgot, a bulinak a szintén simeden kiválasztható „Alkalmi csoport feloszlatása" [End Casual Group] interakcióval vethetsz véget. Ilyenkor mindenki hősöd köré gyűlik, búcsút vesznek tőle, és szétszéledtek, saját dolgukra; ha magánházban volt a buli, és amúgy jól érzik magukat, ehet, hogy ott maradnak, ilyenkor, mint más esetben, vendéglátáskor, egyenként kell megkérned őket a távozásra. Ez a metódus egyébként a pontszámításos kiruccanás befejezésére is alkalmas, a szétrebbenés végén megkapod a kiértékelést; a randitól eltérően szerencsére nem jár pontlevonás a rossz befejezésért, sőt a szükségletek is változatlanok maradnak.

Van még egy extra lehetőség; mint az életben, itt is előfordulhat, hogy simed egy ilyen buli közepén talál rá élete szerelmére. Ha ez megtörténik, lehetőséged van természetesen az illetőt randevúra hívni, a már ismert interakcióval. Ha a bandában több játszható karakter van, mozgalmas idők következnek, hiszen ide-oda ugrálhatsz a banzáj és a randi között, ami akkor izgalmas igazán, ha előbbi egy kiruccanás. Ha hősöd az egyetlen irányítható figura, a másik esemény azonnal véget ér, kiruccanás esetében a szimuláció kiértékelni a helyzetet. Talán nem kell mondanom, hogy itt is ugyanarra kell figyelned, amit a találkánál már írtam: lehetőleg ne élj ezzel a lehetőséggel, ha a csoport tagjaként simed valamely romantikus kapcsolata is jelen van, mert az katasztrofális lehet.

III.6.2.4. A „kiruccanás" minijáték

Amint ez a móka elkezdődik (alkalmi csoport esetén az első tag belépésekor, menedzselt banda esetében, amikor a meghívottak megérkeznek akár simed lakására, akár a kijelölt gyülekezési helyre), a jobb felső sarokban megjelenik a randevúnál bemutatott mércéhez hasonlító „hőmérő", ám ezen csak a szinteket és a stoppert találod, hiszen ugye nehéz lenne a sok tagnál egyenként kijelezni az aspirációt és a vágyakat, félelmeket. Ám mivel utóbbiak ugyanúgy belejátszanak a pontszámba, mint a randi esetében, a fejlesztők ide is beépítettek két interakciót: „Kérdezze... / Mi a vágyad?" [Ask... / What Do You Want?] és „Kérdezze... / Mitől félsz?" [Ask... / What do You Fear?], a válasz nemcsak ikonként, hanem szöveges formában is megjelenik a jobb felső sarokban. Érdemes ezt rendszeresen megkérdezni a tagoktól, értékes pontokkal lehetsz gazdagabb, és elkerülhetsz pár csapdát. A kiruccanás, hasonlóan a találkákhoz, szintén hét szintre van osztva, ugyanazzal az eloszlással, csak más megnevezésekkel:

Szint	Pontérték
Klassz [Rockin']	951-1000
Szuper [Super]	651-950
Mókás [Fun]	426-650
Elmegy [So-So]	301-425
Uncsi [Boring]	201-300
Rémes [A Real Drag]	101-200
Katasztrofális [Disaster]	0-100

A pontszámítás az alábbiak alapján történik:

- **A csoport átlagos hangulata:** Amint elindul a stopper, a szimuláció feljegyzi az összes tag hangulatát. Ezután ez rendszeresen újra leméri, az előző és az új értéket összeveti, a különbség alapján növeli vagy csökkenti a kiruccanás értékét.
- **A kapcsolatok változása:** Ez a tényező gyakorlatilag megegyezik a buliknál megismert metódussal, és a fentihez hasonlóan működik, tehát a szimuláció feljegyzi induláskor a tagok közti kapcsolati értékeket, ezeket rendszeresen újra leméri és kiértékeli, és a különbség alapján változik az összpontszám.
- **Az aspiráció változása:** Csakúgy, mint a randi esetében, a vágyak és félelmek realizálódása pontszámmá alakul. Mint fent említettem, a két új interakcióval érdemes rendszeresen „szondázni" a csapatot.
- **Az akciók:** Szintén a találkákhoz hasonló módon, minden akció, mely a kiruccanás alatt lezajlik, ponttá válik, melyet a résztvevők személyisége és aspirációja befolyásol; a szimuláció itt is átlagot számol.
  A randinál bemutatott pontszámításos táblázat ebben az esetben is használható; a kiruccanás alkalmával valamivel kevesebb akció érhető el (ezt feltüntettem a táblában), de a pontszámok és bónuszok, büntetések ugyanazok. Itt természetesen neked is „átlagolnod kell"; azaz ha a bandában van öt aktív és egy lusta, nyugodtan lehet menni csoportosan táncolni, hiszen utóbbi koma pontlevonása után is marad

elég a pozitív érték eléréséhez. Itt is ügyelj arra, hogy férjuram ne az asszony előtt romantikázzon egy másik csapattaggal, mert a féltékenység erősen romboló hatású.

A kiruccanásnál, mint a randevú esetében, egy új, korábban el nem ért szintre lépve megkapod az időbónuszt, és minden tag összes szükséglete nő, illetve csökken egy picit.

Megjegyzés: *hogy bemutassák ezt a mókát, a fejlesztők elhelyeztek egy kis „bombát" a csomagban, azaz amint a telepítés után elindítod valamelyik háztartást, számíthatsz egy telefonhívásra, melyben vagy simed ismerőse, vagy egy városlakó elhívja őt egy csoportos megmozdulásra.*

III.6.2.5. A kiruccanás kihatásai

Mint a találkánál, egy jól sikerült kiruccanás után szintén számíthatsz a tagok hálájára, nagyjából hasonló akciókkal:

- **Meglepetés:** Ugyanaz, mint a randevúnál, lásd ott.
- **Éttermi kupon:** Szintén megegyezik a találka hasonló ajándékával.
- **Előléptetés:** Ez is ugyanaz, mint a randi esetében. Itt csak annyit kell megjegyezni, hogy több sim, nagyobb sansz; adott esetben tehát lehet szervezni amolyan „szakmai összeröffenést", ahová a simednél magasabb rangú kollégákat (hm, a főnökséget...) hívod meg, így megnő az esély a rendkívüli előrukkolásra.
- **Jártasságpont:** Mint fent. Azaz az elv megegyezik a randevúnál bemutatottal, viszont az esély a tagok számával egyenes arányban nő, ráadásul a szimuláció a valószínűség-számításnál nem átlagot von, hanem az összpontszámot veszi figyelembe. NPC-k esetében itt is a „Kérdezze / Mik a képességeid?" [Ask... / What Are Your Skills] interakcióval derítheted ki a jártasságokat, a „desifrírozó" táblát lásd a randinál.
- **Új kiruccanás:** Ha sikeres volt a találka, simed itt is számíthat viszszahívásra, mégpedig attól, akivel a csapatból legmagasabb a kapcsolati értéke. A szakasz elején említett faktorok miatt ugye nem biztos, hogy mindenki el fog jönni, plusz ha a hívó esetleg több csapat tagja, adott esetben egy másik bandába fogja meginvitálni hősödet (ami persze remek alkalom a kapcsolatépítésre). Ha a sikeres bulit egy alkalmi csoporttal sikerült elérned, és a hívó nem tagja menedzselt teamnek, a friss kollektíva vélhetlenszerűen összeválogatott városlakókból fog állni.
- **Új kapcsolat:** Megegyezik a randinál bemutatott játékkal, a kapcsolat „életideje" is ugyanaz (a megnevezés ugye itt más, de a szint a lényeg) – részletek tehát a 7. fejezet 3. szakaszában.

III.6.3. Az éttermek világa: játék a játékban

Az ebben a csomagban bemutatkozó éttermek alapjaiban térnek el az eddigi közösségi helyektől; az új minijátékok, a randevúk és kiruccanások lényeges helyszínei, rengeteg új lehetőség, interakció kapcsolódik hozzájuk. Épp ezért helyeztem el ezt a szakaszt e fejezetbe, hiszen akár a minijátékokban, akár sima, mókázós bulikban komoly pontokat és értékes kapcsolatokat gyűjthetsz és építhetsz megfelelő használatukkal. *Megjegyzés: nagyon fontos, hogy az éttermek – akárcsak az Egyetem kiegészítőben lévő menzák – csak egy szigorúan meghatározott kiépítés után működőképesek, erről a 11. fejezet 2. szakaszában lesz szó részletesen.*

Az éttermek lényegesen nagyobb személyzettel rendelkeznek, mint bármely más közösségi hely: van egy vendéglátó (host), egy vagy több felszolgáló (server), és egy vagy több szakács. Simed közvetlenül csak az első két kategória képviselőivel találkozik, de itt máris beszélnünk kell egy fontos és érdekes újdonságról. Mind a vendéglátó, mind a pincér szociálisan érzékeny figura, és nem igazán szeretik az idegeneket. Épp ezért az első számú szabály: ismerkedj meg a személyzettel, és haverkodj össze velük! Ennek legjobb módja, ha simeddel párszor ellátogatsz egy étterembe magában (azért kell több vizit, mert itt is több műszakos munkarend van – azaz a játék nyelvén a szimuláció egy kupacnyi NPC közül választja ki az aznapi dolgozókat), pár pontos ismeretséget kötsz a dolgozókkal, majd a normál úton, azaz telefonon felhívva, később otthonodban vendégül látva egy erősebb köteléket alakítasz ki. A romantikus viszony persze ellenjavallt, ha az éttermekben randizni akarsz, mert nincs rosszabb, mint egy féltékenykedő pincér(csaj). A haverkodás előnyei a következők:

- A **vendéglátó** ismerőseinek kedvezményt ad az étel árából (az angol nyelvű játékban ez a „comped food"). Minél magasabb a kapcsolat közte és simed között, annál nagyobb ennek mértéke – adott esetben még az is előfordulhat, hogy hősöd a ház vendégeként fizetés nélkül távozhat. Ez randevúnál pozitív akció, melynek elsősorban a nyitott jellemű, és persze a Vagyon aspirációjú simek örülnek legjobban (lásd a már ismert pontszámítós táblázatot!).
- A **pincérek** azzal hálálják meg a szocializálást, hogy nem borítják rá az étkezőkre a tálcát. Nem tévedés: a felszolgálóknál van egy bizonyos százaléknyi esély, hogy amint az asztalhoz érnek az étellel, az „teljesen véletlenül" a kedves vendégen landol. Minden egyes kapcsolati pont, mely simed és a pincérek között szövődik, csökkenti ennek sanszát, a minuszos nexusok pedig növelik. Természetesen egy ilyen baleset is befolyásolja egy randevú kimenetelét, főleg a pedánsak és Hírnév életutat járóknál jelentkezik ez komolyabban (a trehányak viszont egyenesen élvezik – ezt is megtalálod az említett táblában).

III.6.3.1. Érkezés és ültetés

Az éttermekben a bejárat közelében találod a vendéglátót, aki egy kis pulpitus mögött áll. Akár eme bútorzaton, akár magán a komán kattintva érhető el a „Kísérjék asztalhoz" [Be Seated] és „Kísérjék bárpulthoz" [Be Seated at Counter] interakció, ezt kell kiválasztanod, hogy simed bebocsáttatást nyerjen a gasztronómia szentélyébe. Az ültetésnek komoly ceremóniarendje van:

- Ha simed másodmagával érkezik az étterembe, de partnerével nincsenek sem randevún, sem csoportos mókán vagy kiruccanáson, a vendéglátó csak az őt erre felkérő karaktert ülteti le.
- Ha két sim randevún van, lehetőség szerint egy asztalhoz ültetik őket, egymás mellé.
- Ha egy nagyobb csoportról van szó, a vendéglátó megpróbálja egy asztalnál elhelyezni őket (maximum 8 főről lehet szó).
- Ha a fenti nem lehetséges, maximum két csoportra osztódik a banda, és a főnök úgy próbál meg variálni, hogy simeddel (azaz aki felkérte őt az ültetésre) egy asztalhoz a vele legmagasabb kapcsolati értékkel bírók üljenek.
- Ha a csoport nagyobb, mint amit el lehetne helyezni az adott helyen két asztalnál, vagy nem lehetséges az ültetés egyáltalán, a vendéglátó elnézést kérve megtagadja a „szolgálatot".
- Ha bárpulthoz kísértetted simedet, a vendéglátó megpróbálja a két figurát vagy a csoportot egymás mellé, sorban leültetni. Ha ez nem megy, feltölti velük az üres helyeket, szerencsére ilyenkor a szimuláció úgy veszi, mintha együtt lenne a csapat, azaz a fogyasztás alatti beszélgetés kapcsolati pontváltozása mindenkinél beszámít.

Fentiekből is látszik, hogy egy étterem kialakításánál e szabályokat figyelembe kell venned, azaz legyen hely ilyen nagyobb létszámú csoport elhelyezésére, erről szintén lesz szó a már említett 11. fejezetben.

III.6.3.2. Rendelés

Amint mindenki elhelyezkedett, a pincér az asztalhoz lép, készen arra, hogy felvegye a rendelést. Ha van erre idő, és még nem ismered a felszolgálót (lásd a szakasz bevezetőjét!), érdemes kicsit kivárni, ekkor ugyanis simed automatikusan szóba elegyedik a komával, ami ugye az ételborítás esélyét csökkenti, és megalapozza a későbbi kapcsolatot.

A rendelés maga egy „játék a játékban". A pincéren kattintva érhető el pár menüpont (ha továbbállna, a Rendelés" [Order] pontot kiválasztva visszaballag). Ezek az alábbiak:

- **Rendelek magamnak [Order for Me]:** A menüből kiválasztott étel rendelése simednek.
- **Rendelek XY számára [Order for XY]:** A kiválasztott sim részére egy adott étel rendelése; ily módon egy csoport miden egyes tagjának rendelhetsz kaját egyenként.
- **Rendelek mindenkinek [Order for All]:** A menüből kiválasztott ugyanazon étel rendelése mindenki számára.
- **Konyhafőnök ajánlata [Chef's Choice]:** A megnevezés kissé megtévesztő: minden sim egyenként rendel magának, mégpedig a kedvenc ételét.

És itt akkor „fékezzünk" le egy kicsit, mert elérkeztünk az említett játékhoz! Minden simnek ugyanis van egy kedvenc étele, amint említettem, a legutolsó pontot választva ezt fogja kérni a pincértől. Amikor simed és partnere, vagy csoportja asztalhoz ül, mindenki azonnal tanulmányozni kezdi az étlapot, és ekkor mindenki feje felett megjelenik a favorizált kaja ábrája. Ha ezt sikerül „dekódolnod", majd a pincértől a fenti második lehetőséget választva megrendeled az illető vágyott ételét, plusz pontokat kapsz (lásd ismét csak a pontszámításos táblázatot), főleg, ha partnered lusta, és/vagy Kicsapongás aspirációjú. Fontos azonban azt is megjegyezni, hogy ez csak és kizárólag e pontnál számít, azaz az utolsónál a „konyhafőnök ajánlatánál" nem. Sajnos nem közölhetünk itt a játékból képeket, így kénytelen vagyok körülírni minden kaját – amelyek odahaza is elkészíthetők (a csak az étteremben kaphatókat az első oszlopban csillaggal jelöltem), azokat érdemes megfőzni, és megfigyelni mind a parancssorban lévő ikont az elfogyasztásnál, mind magát az asztalra kerülő ételt (az azonosítás előtt nyomd le a szünetgombot, úgy könnyebb). Hogy teljes legyen a kép, feltüntettem az étel árát is; a táblázat megtalálható a Mellékletben is, „[Éjszakák] Éttermi ételek leírása" néven.

Két megjegyzés:

- *Lehet még rendelni vizet is, de ez csak amolyan plusz, kevéspénzűeknek, hiszen ingyen van, de persze ez nem fog megjelenni senkinél, mint kedvenc kaja.*
- *Míg ki nem hozzák a kaját, a rendelést megváltoztathatod a pincéren kattintva, és az „XY meggondolta magát", illetve „Meggondoltam magam" interakciókkal, ezután megismételheted a rendelést.*

Szerencsére az éttermek séfje villámkezű mester (minden kaja elkészítése ugyanannyi ideig tart), és a pincérek is száguldanak, így pillanatok alatt megkapod az ételt (sokkal gyorsabb ez a folyamat, mint például a „Sims: Hot Datě-ben volt). A kaják mind az éhség, mind a szórakozás szükségletet karbantartják, ennek ereje árukkal arányos, tehát ebből a szempontból a homár a legjobb. A desszertek erősebben elégítik ki a mókát, mint az éhséget, a főfogásoknál ez fordítva van. Evés alatt a simek szükségletei a normálistól eltérő mértékben, sokkal lassabban csökkennek.

	Étel neve	Kép leírása	Ár
	Sült Alaszka [Baked Alaska]	Egy nagy rakás „tejszínhab", cseresznyével a közepén.	10$
	Csili [Chili Con Carne]	Vörös massza, császeszerű mélytányérban	14$
	Lekváros palacsinta [Crepes Suzette]	Két háromszögletű, zöld tészta vörös csíkokkal, alatta némi ez meg az	13$
*	Bélszín [Fillet Mignon]	Kerek, vörös kaja, oldalán zöld, babszerű körettel	25$
*	Sült csirke [Fried Chicken]	Comb és szárny, cső kukoricával és zöldbabbal	18$
	Hamburger [Hamburgers]	Ezt könnyen fel fogod ismerni	17$
	Torta [Layer Cake]	Ez is könnyű, tortaszelet, habos széllel	8$
*	Citromos garnélarákok [Lime Seared Prawns]	Tányér közepén kevés vörös hús és mentazöld köret	19$
	Homár [Lobster Thermidor]	Ez se nehéz, egy jókora rák	35$
	Sajtos makaróni [Mac and Cheese]	Sárga massza, császeszerű mélytányérban	9$
*	Gyümölcskosár [Nectarine Tartlet]	Virágalakban elrendezett gyümölcsszeletek, vörös zselatinban	12$
	Omlett [Omelettes]	Egy félbehajtott palacsintára emlékeztető kaja	11$
	Sertéssült [Pork Chops]	Szelet hús, nagy zöld és vörös gombóccal	23$
	Borda [Ribs]	Hasáb alakú hús, vörös szósszal és sárga gombóccal	18$
	Saláta [Chef's Salad]	Jókora adag zöldsaláta	16$
	Lazac [Salmon]	Vörös halszelet, krumplipürével és szeletelt, uborkaszerű zöldséggel	21$
	Spagetti [Spaghetti]	Rakás tésztán vörös szósz és kis húsgombócok	9$

III.6.3.3. Szocializálás étkezés alatt

Étkezés alatt a szokásos módon a simek beszélgetnek – ám az éttermekben ezen idő alatt egy sor új interakció válik elérhetővé, mely komoly pontokkal segíti mind a minijátékokat, mind a kapcsolatépítést; ezen akciókat a simek menüjében egy kis székikon jelöli. Lássuk ezeket!

- **Szórakoztatás / Pohárköszöntő [Entertain / Toast]:** Az alapcsomagból ismerős lehet, simed a kiválasztott simre mond köszöntőt. Ha biztosra akarsz menni, ez egy jó akció, ritka, hogy rosszul sülne el, ráadásul a kevés normál, azaz nem romantikus interakció egyike.
- **Flört / Kéz simogatása [Flirt / Caress Hands]:** Romantikus interakció, csak akkor érhető el, ha a két sim egymás mellett ül. Magas, 50/35-ös kapcsolatnál biztos, ez alatt akkor próbálkozz, ha a partner nagyon nyitott (7 pont körül), illetve ilyen erősséggel kedves.
- **Flört / Etetés falattal [Flirt / Feed a Bite]:** Ez is romantikus, szintén egymás mellett kell ülni hozzá, no és persze a kezdeményező fél előtt kell lennie valami ételnek. A kapcsolati küszöb 40/30, a csökkentő tényezők ugyanazok, mint az előbbinél.
- **Bosszantás / Leöntés itallal [Irritate / Throw Drink in Face]:** A kapcsolat romlását eredményezi, ha ez amúgy is alacsony, haragot gerjeszt. A két sim ülhet egymás mellett vagy egymással szemben is.
- **Csók / Puszi küldése [Kiss / Blow Kiss]:** Romantikus interakció, egymás mellett kell ülni hozzá.
- **Játék / Falat elcsenése [Play / Steal a Bite]:** Romantikus, itt a fogadó fél előtt kell lennie ételnek, az egymás mellett ülés itt is kötelező. Biztosan akkor jön be, ha a napi kapcsolati érték 55 pont feletti; ha a partner trehány/pedáns jelleme 5-6 közötti, 1-35 közötti az elfogadási küszöb, ha ennél magasabb, 36-55.
- **Játék / Étel dobálás [Play / Throw Food]:** Növeli a szórakozást, de csökkenti a higiéniát. Figyelem! Ez súlyozott akció, lásd a pontszámításos táblát! A követelményszint megegyezik az előbbivel; ha a partner eléggé játékos, viszonozhatja a „támadást"
- **Ajánlat / meglepetés eljegyzés [Propose / Surprise Engagement]:** Gyakorlatilag megegyezik a normál eljegyzéssel, így minden arra vonatkozó tanács erre is áll, azaz csak megfelelően magas kapcsolati értékkel szabad kezdeményezni (75/75, ezt a partner kedves jelleme – 7 pont felett – csökkentheti, de minősített romantikus viszony szükséges hozzá). Ez is súlyozott akció, lásd a táblázatot!

Ha a két sim az új, összekapcsolható étkezőszéken (Booth) ül egymás mellett, két további, csak itt megtalálható interakció is elérhető számukra (sajnos itt a magyar fordítás megint nem egyértelmű, mind az étkezőszékeknél,

mind a kanapéknál szereplő bútor „ülőke" néven szerepel – hangsúlyozzuk ki, hogy itt csak az étkezési célokra használhatóról van szó!). Amennyiben étkeznek, mindkettő a normál menüben jelenik meg, azonban ha csak ücsörögnek ott, előbb össze kell bújniuk [Cuddle] (a napi kapcsolati érték ideálisan 45 pont feletti legyen!), hogy kilehessen ezeket választani:

- **Csók / Forró Csók [Kiss / Hot Smooch]:** Biztosra 70/45-ös nexussal mehetsz (minimum „rajongás" kapcsolati szint kötelező hozzá!), ez a küszöbérték csak nagyon erősen nyitott és játékos (8-9 pont!) partner esetében csökkenhet.
- **Beszéd / Szerelmes beszélgetés [Talk / Love Talk]:** Enyhébb interakció, 50/35 fölött már célba érhet, a két csökkentő jellem ugyanaz, mint az előbbinél.

Evés közben „katasztrófák" is bekövetkezhetnek. Az asztalnál két speciális esettel találkozhatsz, mindkettő komolyan befolyásolja a minijátékokat (lásd újfent a pontszámításos táblát):

- **Evés közben a tányérra borulva elalvás:** Ha egy sim energiája lenullázódik, beleborul a kajájába (ugyanaz a szitu, mint az elájulás más, hasonló esetekben). Ezt különösen a goromba simek, és a Hírnév útját járók fogják nehezményezni.
- **A pincér ráborítja a kaját:** Erről már fent volt szó, ha alacsony a sim kapcsolata a felszolgálóval, megvan rá az esély. Ennek láttán a gyerekek és goromba kajánul röhögni fognak, ha az áldozat elég játékos, ő is velük nevet, ha komoly, mérges lesz. A minijátékok közül csak a randi pontszámába számít bele.

III.6.3.4. Asztalbontás és fizetés (vagy sem)

Ha csoporttal étkezik simed, a tagok saját ételük elfogyasztása után otthagyhatják az asztalt, elmennek saját dolgaikra; ha ilyenkor ismét rendelsz a pincértől, visszatérnek az újabb fordulóra (bár ez általában ellenjavallt, egy kör kaja után érdemesebb valami mókát beiktatni). Amennyiben úgy döntesz, hogy befejezed az étkezést, két választásod van: fizetsz, vagy megpróbálsz megpattanni az étteremből.

Fizetni a pincéren, simeden, a vendéglátón vagy annak pulpitusán kattintva tudsz („Számla rendezése" [Pay Bill]), illetve ekkor érhető el a minijátékok ajándékai között korábban említett „Használjon kupont" [Use Coupon] interakció, amennyiben simed eszköztárában van ilyen. Ez utóbbi esetben egy fillért sem kell fizetned, a kupon bármekkora számlát fedez, távozhatsz a színről. Normál fizetésnél a számla összege levonásra kerül a családi kasszából. Előfordulhat, hogy simednél nincs megfelelő mennyiségű pénz, ez igen kínos és káros dolog. Egyrészt csökkenti a kapcsolati pontokat közte és a vendéglátó, felszolgáló között, valamint komolyan kihat a randi végeredményére is, ezt a pontszámításos táblázatban „Elszegényedni" [Go Broke] néven találod, de ugyanilyen megnevezéssel természetesen megjelenhet a félelmek között is (főleg Vagyonosoknál).

Ha fizetés nélkül akarsz távozni, egy újabb kis minijáték veszi kezdetét. Lehetőséged van ugyanis kisurranni az étteremből, még az étkezés befejezése előtt: a vendéglátón vagy pultján akciózva elérhető a „Távozás fizetés nélkül" [Skipping Out on Bill] akció. Ekkor 45 másodperced lesz, hogy meglógj fizetés nélkül – a szimuláció nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy ezen idő letelte alatt a simed és a vendéglátó közötti távolság nem csökkenhet 3 egységnégyzet alá. Pár tipp:

- Érdemes akkor elkezdeni az akciót, amikor a főnök épp telefonál, vagy vendégeket ültet le, így időt nyerhetsz, hiszen ezen akciókat nem fogja megszakítani.
- Válassz ki a vendéglátótól távoli helyet, és vezényeld oda simedet a „menjen oda", „fusson oda" interakciókkal. Jó, ha kikapcsolod a „szabad cselekvést", hogy teljesen kontrollálhasd hősöd mozgását.
- Bár kézenfekvőnek tűnik, hogy ha simed és a vendéglátó eltérő nemű, előbbit betereld egy női/férfi mosdóajtóval ellátott helyiségbe, és ott dekkoljon, de úgy tűnik (kipróbáltam), ellenfeledet nem érdeklik az ilyesféle korlátok. Egy trükk van: ha építesz egy olyan folyosót, mely 1 egység széles, és van simednél egy sírkő. Ezt ugye le lehet pakolni közösségi helyen, így egy átjárhatatlan akadályt építhetsz, melynek túlfelén kihúzhatod az időt, ennek lejárta után felszedheted a síremléket.
- Ha simed vámpír, vagy megfelelő szintre jutott a meditálásban, és képes a teleportálásra, építhetsz egy olyan búvóhelyet, amihez nem vezet lépcső (akár alapon, akár egy oszlop tetején), és odarepülve vagy lebegve szintén kihúzhatod az időd (ez a helység amúgy is hasznos a táskák néni ellen, az ő elkerülésére már leírtam ezt a trükköt a 8. fejezetben).
- Sajnos az sem megoldás, hogy gyorsan kirohansz, és a saját kocsiba vágódva elszelelsz: amint simed becsüccsen a verdába, a szimuláció kivarázsolja a zsebéből a vacsora költségét...

Ha lejárt a 45 másodperc, és nem tudta becserkészni simedet a helyi főnök, megnyerted a csatát, szabadon távozhatsz az étteremből, és ami remek, hogy ez nem csökkenti a személyzethez fűződő kapcsolati értékeket sem. Arra azonban felhívom a figyelmedet, hogy mielőtt ezt tennéd, tanulmányozd át kedvenc táblázatunkat! Ha simed partnere kedves vagy Család aspirációjú, még siker esetén is pontlevonás jár ezért, hiszen ők alapvetően elítélik az ilyen simlit – míg egy goromba és/vagy Vagyonos romának határozottan tetszik a megoldás.

Amennyiben hősöd lebukik szökés közben, vagy akárcsak elfelejtesz fizetni, és úgy akarod elhagyni a helyet, a vendéglátó megfedi simedet, csökken a közte és a személyzet közti kapcsolat, és komoly pofont kap a randevúmérce (bár egy komoly partnernél ez kompenzálásra kerül, ahogy a táblázatban láthatod). Ráadásul a számlához némi büntetést is csap a vezetőség (és még örülhetsz is, hogy nem a zsarukat hívták ki).

III.7. A kapcsolatrendszer új szintjei

A kapcsolatok komplexitásának újabb, igen izgalmas rétegéhez érkeztünk, mely tovább árnyalja a szimulációt.

III.7.1. Haragszomrád

Az alapcsomagban a simek viszonya egymáshoz meglehetősen egyszerű volt, mindent a kapcsolati érték határozott meg. Egyetlen minősített negatív nexust ismerhettünk eddig, a kapcsolati panelen vörös, szomorú arccsakkal jelölt ellenséges viszonyt, mely ugye akkor állt be, ha valakinek mindkét kapcsolati értéke egy másik simmel szemben -50-re, vagy ez alá esett. Ilyenkor elérhetővé váltak a keményebb interakciók, de a békítés is egyszerű volt, a megfelelő, pozitív akciókkal ki lehetett köszörülni a csorbát.

Most azonban mindez alapvetően változott meg. Ha simed egy másik komával szemben valami nagy disznóságot követ el, kettejük kapcsolati értéke drasztikusan lecsökken, ennek mértéke a tett súlyától függ, és a sértett fél haragos státuszba kerül. Ezt az állapotot a kapcsolati panelen animáció jelzi: az illető portréján egy vörös réteg jelenik meg, mely lassan eltűnik, ennek tempójában a pontok is visszaállnak. *Megjegyzés: ha a haragszomrád közben bármely negatív interakció lezajlik a két sim között, ennek pontcsökkentő hatása természetesen ebben az esetben is érvényesül, tehát az idő lejárta után nem biztos, hogy az eredeti pontszámot fogod látni.*

Nézzük először, melyek azok a lépések, melyek ezt az állapotot generálhatják! A táblázat második oszlopában lévő pontszám kerül levonásra a napi és általános kapcsolati pontokból a harag ideje alatt, az időtartam pedig játékórában értendő. A táblázat megtalálható a Mellékletekben is, „[Éjszakák] Haragot generáló akciók" néven.

Menjünk sorban ezeken, részletesebben!

- **1-2:** E kettő ugye egyértelmű, a „szakítás" interakcióval tudod felbontani a komolyabb kapcsolatokat (a második a tinikre vonatkozik); az alapcsomagnál ez csak sima pontlevonással járt, itt már komolyabb a sérelem.
- **3-6:** Az első két eset érvényes például egy tinire, aki megtudja, hogy apja és a szobalány nem a portörlés technikájáról cseréltek eszmét a télikertben, ilyenkor ő is haragudni fog mindkettejükre, míg a következő kettő a nejre vonatkozik.
- **7-9:** A féltékenységnél nézzünk egy példát. Van egy feleség („A"), egy férj („B"), és egy ifjú hölgy („C"). „B" és „C" elmennek randizni, mire felbukkan „A", a nej. Kitör a botrány; az első pont „C"-re vonatkozik,

	Akció	Pont	Idő
1	Szakítás; házasság és eljegyzés esetén	175	336
2	Szakítás; együtt járás esetén	100	168
3	Családtag félrelép („A" irányába)	75	72
4	Családtag félrelép („C" irányába)	50	72
5	Megcsalják („A" irányába)	125	168
6	Megcsalják („B" irányába)	75	96
7	Féltékenységi jelenet célpontja lesz randin (partnere felé)	125	168
8	Féltékenységi jelenet részese randin („B" irányába)	125	168
9	Féltékenységi jelenet részese randin („C" irányába)	75	96
10	Partnere nem jelent meg a randin	50	48
11	Partnere nem tudja kifizetni az éttermi számlát	50	48
12	Megpillantja, hogy szerelmese randiajándékot kapott	75	6
13	Arcon löttyintik	30	12
14	Lökdösik [Shove]	25	36
15	Felpofozzák [Slap]	50	48
16	Verekedésben kikap [Fight / Attack]	75	72
17	Kikap játékban, és mogorva (0-3 pont)	25	3
18	Ha valakinek a tócsáját fel kell mosni, és a takarító pedáns (7-10 pont)	25	12
19	Kirabolják (a betörő felé)	150	336
20	Büntetést kap (a tűzoltó vagy a rendőr felé)	100	72

hiszen ő az áldozat, haragudni fog „B"-re, hogy ilyen szituba hozta, ezt az akciót ilyen néven találod meg a pontszámításos táblában is, hiszen ez a randevú pontszámába is belejátszik. A másik kettő „A"-ra vonatkozik, ő mind „B"-re, mind „C"-re kibukik.

- **10:** A randinál megtárgyaltuk, hogy ha simed megbeszél egy találkát, ám egy órán belül nem megy el rá, az esemény dugába dől, ilyenkor természetesen a partner dühös lesz hősödre.
- **11:** Az éttermeknél volt szó róla, hogy előfordulhat, simed nem tudja kifizetni a számlát, és ez szintén befolyásolja a randi végkimenetelét – és ahogy itt látszik, haragot is generál.
- **12:** Szintén a randevúknál beszéltünk a randiajándékokról. E pont tipikus esete a szerelmes levél; az előbbi példánál maradva, amennyiben „B" és „C" eltöltött egy igen kellemes estét, és „C" ilyen levéllel hálálja ezt meg, két buktalehetőség is van: ha férjuram kiakasztja a falra a levelet, és ezt neje meglátja, vagy ha történetesen épp az asszony üríti ki a postaládát. Erre épp ezért szintén figyelj oda! (Ha a levelet „B" veszi ki, és az így az eszköztárába kerül, nincs baj mindaddig, míg erről „A" tudomást nem szerez).
- **13-16:** Négy szimpla interakció, a képen löttyintésről beszéltünk a randik és kiruccanások szociális akcióinál, a lökdösés, pofozás haragos alaplehetőség, míg a verekedésnél a vesztes fél fog haragudni legyőzőjére.
- **17:** A mogorváknál bizony egy parti biliárd elvesztése is dühöt ébreszt, így kétszer is gondold meg, hogy egy ilyen komával leállsz-e bármilyen vetélkedős játékra!
- **18:** A tócsafelmosás érdekes, ez ugye akkor fordul elő, ha valakinek lenullázódik az ürítés szükséglete, és elengedi a záróizmokat. És ki örül annak, hogy ilyenkor neki kell feltakarítania más mocskát...
- **19:** A betörés is egyértelmű; mivel ugye meg lehet ismerkedni a helyi maffiózóval, ezért van értelme ennek a haragnak, hiszen az a tény, hogy simed jó kapcsolatot ápol vele, még nem jelenti azt, hogy a koma nem fogja meglepni őt az éjszaka, hiszen neki ez a munkája...
- **20:** Ezen utolsó pont pedig arra az esetre vonatkozik, ha simed vakriasztást produkál, azaz úgy hívja ki a tűzoltókat vagy rendőröket („telefon, „Vészhelyzet esetén..." pont), hogy nincs tűz vagy betörő a házban. Ilyenkor megbüntetik, és ez a simek rettentő igazságérzetét bántani fogja (függetlenül attól, hogy önmagára kellene dühösnek lennie ezért).

Nagyon fontos a táblázat mellé megjegyezni egy dolgot: *mind a pontszámot, mind az időtartamot befolyásolja a sim mogorva/kedves személyisége!* A feltüntetett értékek az 5-ös középhelyzetre vonatkoznak. A 0 pontosan mogorva koma +50%, a 10 pontosan kedves -50% faktorral módosítja mindkét értéket, a skála többi pontján állók e kettő között súlyoznak. Azaz, ha simed nem megy el a megbeszélt találkára, egy 0-ás pokróc sim 100 pontos haragot fog érezni 96 óráig, míg egy 10-es angyalka 25 pontost, és csak egy napig. Jegyezzük azt is meg, hogy szerencsére a haragnak nem fokozható, azaz ha „sikeresen" elkövettél zsinórban két-három, fent említett akciót, azok nem adódnak össze, hanem a legerősebb fog életbe lépni, függetlenül az elkövetés sorrendjétől (például egy meglökést követő felpofozásnál, illetve egy pofon utáni taszajtásnál minden esetben az arcul csapás).

A haragvó státuszt nemcsak a kapcsolati panelen látható „vörös köd" jelzi, hanem valódi állapotváltozásról van szó, így számos konkrét tett, akció, mozzanat kapcsolódik hozzá. Lássuk ezeket – a példákban „A" a dühös, megbántott fél, míg „B" a haragos, akire „A" mérges:

- Ebben az állapotban, függetlenül a kapcsolati szinttől, automatikusan elérhetővé válnak a normál esetben csak az „ellenség" státusznál elérhető interakciók (támadás, verekedés, stb.)
- Ha „B" játszható sim (tehát hősödnek sikerült begyűjtenie egy haragost), „A" igen gyakran megjelenik a hajléknál, és nagy örömmel vandálkodik egy jót; legtöbb esetben ez a kuka felrúgása, de ha van ilyen a kertben, a törpe vagy a flamingó is áldozatul eshet eme akciónak, sőt az illető még az újságot is ellophatja.
- Érdekes szitu az is, ha „A" és „B" korábbi kapcsolata nem romantikus alapú volt, tehát például nem egy féltékenykedő feleség kontra férj esetéről van szó, hanem például két férfiúról, akik laposra verték egymást valamely okból, és „B"-nek van egy romantikus társa („C"). Ilyenkor „A" átmegy riválisba (lásd a következő szakaszt!), és ha pl. „B" és „C" egy randin van, megpróbálja tönkretenni azt, illetve kedvvel támadja meg akár szóval, akár tettel „C"-t.
- Ha „A"-nak „B" jut eszébe, a gondolatbuborék körül lángnyelveket látsz, és az állapotot kiváltó akció ikonja is megjelenik. Ez mind a mindennapi élet során, mind alvás közben megfigyelhető, illetve akkor is, ha ilyen nexusban „B" kezdeményez egy interakciót, és „A" elutasítja azt (jelezve, hogy „nem, mert mérges vagyok rád").
- Megfigyelheted azt is, hogy a két fél kerüli egymást. Ha például „A" egy jakuzziban ül, „B" tutira nem fog magától beülni mellé, ugyanígy nem csatlakozik egy játékhoz vagy a tévénézéshez, még akkor sem, ha alacsony a szórakozás szükséglete, és semmi más lehetősége nincs ennek feltöltésére.
- Végül kizárólag ebben az állapotban a dühös sim – csak fiatal felnőtt és idősebb! - számára elérhetővé válik egy érdekes új interakció, a „Beszélgetés... / rosszindulatú" (Talk... / Bad Mouth). Ilyenkor „A" egy harmadik fél („C") előtt pocskondiázza ezerrel „B"-t. Az, hogy az interakció elfogadásra kerül-e, „C" mogorva/kedves jellemétől, illetve a két félhez fűződő kapcsolatától függ. A nagyon kedvesek alapban elutasítják, a nagyon mogorvák meghallgatják; ha „C" erős viszonyban van „B"-vel, jellemétől függetlenül is elutasíthatja a dolgot, míg ha inkább „A"-hoz húz a szíve, elfogadja. Elfogadás esetén „A" és „C" között nő, „C" és „B" között csökken a kapcsolati szint, elutasítás esetén „A" és „C" nexusa romlik. Megfelelő kombinációban tehát lehetséges, hogy „A" megrontson egy gyengébb viszonyt két ember között, haragosa távollétében is.

Szintén fontos tudni, hogy a haragtartás ideje csak akkor csökken, ha a szituációban, melyben játszol, bármelyik fél jelen van, bármilyen státuszban. Azaz: a példánknál maradva „A" és „B" haragos, Te pedig „C"-vel játszol, aki például egy másik háztartásban él. Ha mondjuk elmegy egy közösségi helyre, ahol felbukkan akár „A", akár „B", a stopper elindul, függetlenül attól, hogy adott esetben valamelyik fél NPC, és csak arra jár. Ugyanez igaz, ha

valamelyikük meglátogatja „C"-t vendégként, vagy ha mondjuk „A" a postáskisasszony, minden esetben, amíg „C" szimulációjában jelen van (felbukkan, lekezeli a postaládát, és távozik), csökken a közte és „B" között fennálló harag.

A haragot egyetlen módon csökkentheted az „ülök és várom, hogy leteljen az idő" metódus mellett: a „Kényeztetés / Bocsánatot kér" [Appreciate... / Apologize] interakcióval. Ennek azonban meg van szabva a rituáléja: játékóránként csak egyszer adhatod elő (pontosabban: akárhányszor meghunyászkodhat simed, de a szimuláció csak 60 percenként egyet vesz figyelembe a haragos státusz csökkentésére).

> **Megjegyzés:** *Érdekes módon ezek a minijátékok nem zavarják egymást. Ha jól sikerül egy randi, majd annak végén simed egy másik félnek kezdi csapni a szelet, és az előző partner még jelen van, kiveri a balhét, és haragosa lesz hősödnek, ettől függetlenül a kötelező ajándékot házhoz fogja szállítani (aztán lehet, hogy távozáskor rögtön fel is rúgja a kukát).*

III.7.2. Rivalizálás

A rivalizálás egy érdekes történet, és ismét a kémián alapszik. Vegyünk ismét egy példát. Adva van simed („A"), és „B", akivel vagy randizik, vagy már valamilyen minősített romantikus kapcsolatban áll fenn kettejük között (tinik együtt járnak, illetve a rajongás, szerelem, házasság / együttélés nexus). Ha együtt vannak, és egy olyan sim bukkan fel (ő lesz „C"), aki vonzónak találja „B"-t, „C" riválisa lesz simednek. (Fontos: csak a fenti két esetben játszik ez be, és csak akkor, ha mindhárom szereplő jelen van az adott helyen, térben és időben!)

Az, hogy ez a rivalizálás kialakul-e, a három sim kapcsolati értékének és a „C" és „B" közötti vonzalomnak a függvénye:

- Ha „C" és „A" barátok, és „C" nem haragszik „A"-ra (minősített harag, lásd az előző szakaszt), rivalizálás soha nem alakul ki (ismét a barátok jelentősége!).
- Ha „C" és „A" nem barátok, de „C" nem is dühös „A"-ra, „C"-ből akkor lesz „A" riválisa, ha nagyon erős vonzalmat (150 pont) érez „B" felé.
- Ha „C" és „A" nem barátok, és „C" haragszik „A"-ra, „C"-ből már akkor is rivális válik, ha „B"-hez semleges vonzalmat érez (-10 pont).
- A fentieket árnyalja, ha „C" egy másik simmel jár együtt (tinik komoly, nevesített kapcsolata), illetve házasságban / élettársi kapcsolatban él. Ekkor az előbbi két esethez bónuszpontok adódnak, olyan magasak, hogy a rivalizálás kialakulásának esélyét erősen csökkentik, de nem zárják ki.
- Ha „C" egy másik simmel jár együtt, illetve házasságban / élettársi kapcsolatban él *és* Család aspirációjú, soha nem lesz „A" riválisa.
- Mindezekkel szemben ha „C" Románc aspirációjú, a szükséges alapértékek 75 ponttal csökkennek, azaz például a 2. esetben már 75 pont elég a rivalizálás kialakulásához.

Arra is ügyelned kell, hogy ha kialakul a rivalizálás, a „közös partner", azaz „B" minden romantikus interakciója „C" felé egy-egy felhívás keringőre, azaz egy kacérkodás, egy puszi [peck] elég, hogy felszítsa a parazsat, és „C" letámadja „B"-t, amiből aztán kövér botrány kerekedhet.

„A" három dolgot tehet, hogy megszabaduljon a kellemetlen ellenféltől:

- Ebben a szituációban elérhető az „Elcsábítás eszköze: 50§" [Buy Off] interakció (a riválison kell kattintani), tehát 50 simoleon fejében minimum 6 órára eltűnik a színről a koma, ami elég ahhoz, hogy békében lezavarhass egy randit. *(Megjegyzés: a magyar elnevezés értelmezhetetlen fordítási hiba; helyesen egyszerűen „lefizetés" lenne.)*
- Ha van elég befolyáspontja simednek, 1000 pontért ráveheted a riválist, hogy lekopjon [Influence... / Leave Us Alone], ez szintén 6 órás nyugalmat biztosít. (Megjegyzés: *itt is hiba van a magyar verzióban: el lett gépelve a menü neve, ezért ebben az esetben egy új pont jelenik meg, így az alábbi formában találod meg: „Revenni... / hogy kopjon le".*)
- A legdrasztikusabb megoldás a vetélytárs elcsépelése, a régi jó „Verekedés... / támadás" [Fight... / Attack] interakcióval – amint kialakul a rivalizálás, ez mindig elérhető lesz, függetlenül a két sim közti kapcsolati értéktől. Ha hősöd győz, ellenfele memóriájában ez rögzül, és *soha többé nem lesz* az ő riválisa.

Mint látható, az utóbbi megoldás a végleges, de itt nagyon sok szempontot kell mérlegre tenned. Az első ugye simed erőnlét jártassága, hiszen az ütésváltás végkifejlete nagyrészt ezen múlik. Az új, korábban már bemutatott „Mik a képzettségeid?" interakcióval kiderítheted az ellenfél hasonló paramétereit, de mint tudjuk, egy kis hibaszázalék itt is becsúszhat. A nagyobb gond akkor jelentkezik, ha simed randevún vagy kiruccanáson van. Ilyenkor egyrészt az időtényező játszik be (mivel a csépelés ideje alatt is megy a visszaszámlálás), másrészt maga az akció is kihat a végeredményre, hiszen amint a pontszámításos táblában láthatod, kedves és/vagy családcentrikus partnernél még győzelem esetén is pontlevonást kaphatsz, ezzel szemben a goromba, Hírnév aspirációjú egyenesen örül ennek. Ezért ezt is tedd a mérlegre; adott esetben az is megoldás, ha a bunyót elrakod későbbre – lefizetted vagy távozásra bírod a komát, lezavarod a randevút, majd ha már simed és partnere között megfelelő nexust alakult ki, és újra felbukkan a rivális, levered, mint vak a poharat.

III.7.3. Alkalmi barátok

Erről már tettem említést a randik, illetve kiruccanások esetében, a 6. fejezetben, jöjjön a bővebb kifejtés! Ha bármelyik minijáték sikeres volt, a következő napon telefonon bejelentkezhet valaki, aki simed partnerének jó ismerőse. A szimuláció a „Kapcsolat" [Contact] megnevezést használja rá, a koma felkerül a kapcsolati panelre (tehát akkor is, ha korábban soha nem találkoztak); hasonló módon, mint a haragszomrád esetében, az illető portréján megjelenik egy réteg, ezúttal kék színben, és a randi vagy a kiruccanás sikerétől függő ideig él (ugyanúgy animálva múlik el, mint a harag). Az időtartamok:

Randi eredménye	Kiruccanás eredménye	Kapcsolat ideje
Álomrandi [Dream Date]	Klassz [Rockin']	52 óra
Nagyszerű [Great]	Szuper [Super]	48 óra
Jó [Good]	Mókás [Fun]	24 óra
Oké [Okay]	Elmegy [So-So]	12 óra

A kezdő kapcsolati érték közöttük 30/10, ami azt jelenti, hogy pár jól célzott interakcióval hamar össze lehet barátkozni velük. Nagyon lényeges, és nagyon kellemes bónusz azonban, hogy *míg le nem telik az idő, a szimuláció a kapcsolati pontoktól függetlenül ezeket a figurákat simed barátjának számítja*, ami azt jelenti, hogy figyelembe veszi mind a karriernél (előléptetés!), mind a befolyáspontoknál. Az idő lejárta után a koma bent marad a kapcsolati panelen, immár a közben esetlegesen elért reális kapcsolati pontokkal együtt. Ez ugye remek, viszont ne felejtsd el, hogy bár egy barát elvesztéséért nem jár lefokozás, a következő előléptetésnél már hiányozni fog a koma, illetve még kellemetlenebb a veszteség a befolyáspontok tekintetében, hisz ha sikerült ezzel a baráttal megnövelni ennek kapacitását, és a mércét feltöltötted pontokkal, az idő lejárta után e pontokat is elveszíted. Épp ezért az egyetlen okos lépés, ha ezen alkalmi barátokat igazi baráttá változtatod; az első bejelentkezéskor a figura felajánl egy kiruccanást, együtt simed közös ismerősével, akinek révén összejöttek, és ez kiváló alkalom a gyors összeborulásra. Természetesen, ha nincs erre időd, lemondhatod a bulit, harag nincs, ennek a lépésnek semmiféle kihatása nincs a kapcsolatra – de amint tudsz időt szakítani a kontaktusra, érdemes minél előbb sort keríteni valami találkozásra (a vendégségbe hívás működni szokott), főleg az „oké" esetében, ahol a 12 óra azért elég kevés.

Fontos azt is megjegyezni, hogy ha elbaltázod a kapcsolatot, és simed feldühíti alkalmi haverját, ez a státusz azonnal megszűnik, és átadja helyét a haragnak, ami a lehető legrosszabb üzlet.

III.8. A szocializálás újdonságai

Az Éjszakák csomag NPC-kínálata igen gazdag és színes, ráadásul köszönthetünk egy régi visszatérőt is, az új interakciók pedig egészen kiválóak, és

újabb réteggel gazdagítják a szimulációt. Ebben a fejezetben e két szegmensről lesz szó.

III.8.1. Az új NPC-k

A TS2 Éjszakák NPC-kínálata igen gazdag, és főleg változatos. Mielőtt megismerkedünk új barátainkkal, ejtsünk szót a szórakozónegyed egyéb lakóiról is. Korábban már említettem, hogy ezen új szomszédság lakói (belvárosiak, „downtownies") jobb partinak számítanak, anyagi helyzetük előnyösebb. Mivel azonban az átjárás szabad a negyed és a normál lakóövezet között, talán nehéz beazonosítani, ki hová tartozik. A rutinosak, akik már jó ideje tolják valamelyik szomszédságot, névről és/vagy arcról talán be tudják azonosítani az újakat (vagy ha már mindenkivel megismerkedtél, az új figurák a „hunyók"), de van még egy támpont. Ezek a komák karrierükben a 6., vagy magasabb lépcsőfokon állnak, így ennek megfelelően jártasságaik is magasabb szinten vannak. Amennyiben az e fejezet 1. szakaszában bemutatott „Kérdezze... / Mik a képzettségeid?" [Ask... / What Are Your Skills?] interakcióval tapogatózol, a normál városlakók alacsony szinteket árulnak el, a belvárosiak magasabbakat. Ehhez ugye hozzácsaphatod a „Kérdezze... / Mi a munkád?" [Ask ... / What's Your Job?] kérdést is, így e kettőből tökéletesen behatárolhatod az illetőt.

III.8.1.1. Bérelhető szolgáltatók

Ebben a kategóriában csak egy simmel találkozunk, ám ő a csomag minden vonatkozásában kiemelt jelentőségű.

- A **Javasasszony [Gipsy Matchmaker]** idős hölgy, akit a többi szolgáltatótól eltérően a nap 24 órájában hívhatsz telefonon, illetve a közösségi helyeken mindig megtalálod (egy-egy szomszédságban több ilyen asszony is található, jellegzetes cigány „népviseletükről", és a folyton tisztogatott varázsgömbről könnyen felismerhetőek). Ha megjelent a háznál, üdvözölni kell őt, innentől kezdve minden lakó igénybe veheti szolgáltatásait. Az első a kapcsolatszerzés. A *„Partnerkeresés" [Ask for Blind Date]* interakcióval, és a megfelelő nemet kiválasztva meg kell adnod, mekkora összeget szánsz erre, és ennek megfelelően kap társat simed – minél nagyobb az összeg, annál jobb lesz a kémia, azaz annál összepasszolóbb lesz a két koma. Íme a meglehetősen borsos díjszabás:

Összeg	Kémia (összepasszolás)
0-2499	rossz
2500-4999	jó
5000$	tökéletes

A néni a játékban definiált összes NPC „masszájából" választ, azaz minden városlakó, belvárosi, és a speciális NPC-k (szolgáltatók, az alant leírtak, beleértve a fővámpírokat is) szóba jöhet, kivéve azokat, akik romantikus kapcsolatban állnak valakivel. A kiválasztott sim ezután szó szerint lepottyan az égből, és lehet vele románcolni ezerrel. Természetesen akinek maga a csudás asszonyság tetszik, a többi szolgáltatóhoz hasonlóan meg lehet ismerkedni vele, sőt feleségül is lehet venni.

A javasasszony ezen túlmenően varázslöttyök készítésével és ezek áruba bocsátásával is foglalkozik („Varázsital vásárlása" [Buy Potion]), a két igen fontos készítményéről, a szerelmi bájitaltól és a vámpír ellenszérumról lásd a 10. fejezet 4. szakaszát.

Megjegyzés: *Az első indítás után rögtön találkozol a hölggyel, ugyanis megjelenik a játékba vont hajléknál, hogy simjeidet ellássa a CsiriBú CsereBájitallal. Ez azonban egyszeri móka, többet ezt az italt nem veheted meg tőle, hiszen ennek hatását ki lehet váltani az aspirációs jutalomként funkcionáló CsiriBú Cserebáj masinériával.*

III.8.1.2. Speciális NPC-k

Ezt a kategóriát azért hoztam most létre, mert ki akartam emelni az itt felsoroltakat a tömegből. Bár ők épp úgy az autonóm, szociális NPC-k sorába tartoznak, mint az alapcsomagban a postás, vagy az Egyetemnél a professzorok, azaz meg lehet velük ismerkedi, be lehet őket vonni a családi életbe, mégis különlegesek bizonyos tulajdonságaik miatt.

- A **táskás néni [Mrs. Crumplebottom]** a nagy visszatérő, hiszen ő már a TS1:Hot Date egyik főhőse is volt (ezzel kicsit kikacsintottak a fejlesztők, hogy bizony, ez a csomag volt a Nigthlife egyik ihletadója). Idős vénkisasszony (jelleme: pedáns, zárkózott, komoly, mogorva) bármely közösségi helyen számíthatsz felbukkanására. Ha egy olyan helyiségben, ahol ő is tartózkodik, két sim között bármilyen romantikus interakció indul (nagyjából mindem, ami a Flört, Ölelés és Csók menükben található), a jóasszony odarohan, kiosztja a párt, sőt, legtöbbször meg is fenyíti a táskájával őket (ha hozzájuk fér, persze). Ez az inzultált sim komfortmércéjét csökkenti, és ha randin van, negatívan befolyásolja a találka pontértékét (főleg a mogorvákat és romantikusokat - lásd a pontszámításos táblát!). A matróna ugyanígy megtámadja az előtte fehérneműben vagy fürdőruhában mutatkozó simeket (még a nyilvános fürdőben is!). Jegyezzük meg itt ismét, hogy a „helyiség" a TS2-ben falakkal határolt tér, ahol a közlekedést más helyiségekbe ajtó vagy ajtókeret biztosítja. Szerencsére a szabadban, nagy nyílt terepen a hölgy nem fog kilométereket loholni fenyítés célzattal, tehát ha simjeid tisztes távolban vannak tőle, lehet romantikázni. Egy trükk van, amivel igazán távol tudod tartani őt: a matróna eme erkölcsös felfogásnak ellentmondva vödörszámra nyeli az alkoholt a bárpultnál, és határtalan örömmel tekézik, pókerezik. Ha tehát e három felszerelést (bárpult, tekepálya, kártyaasztal) nem helyezed el egy közösségi helyen, a hölgy felbukkanásának esélye jelentősen lecsökken. De az ellenkezőjét is megteheted: kialakítasz egy kis helyiséget, ahová ezeket betömöd, és ettől távolabb az éttermes, táncolós, fürdős helyet, így amíg a néne alkoholizál és játszik, simjeid áldozhatnak a szerelem oltárán. Sőt: ha hőseidet csúcsra járatod meditálásban (lásd: I.5.3.8), kialakíthatsz egy szerelmi részkert a közösségi helyen, ahová nem vezet lépcső, és teleportálással lehet csak megközelíteni, így az asszonyság nem tudja megközelíteni az enyelgőket. Ugyanez érvényes arra az esetre is, ha simjeid vámpírok, hisz ők pedig repüléssel juthatnak be eme szentélybe (ami akár egy étterem is lehet, hiszen a személyzetet a berendezési tárgyak generálják, így a számukra sem kell a fizikai elérhetőséget biztosítani). Még valami: a táskás néni másik meglepetése, hogy szemmel láthatólag nincsenek szükségletei, tehát soha nem eszik, nem jár vécére (a hektónyi benyelt szesz, no meg hajlott kora ellenére), és nem merül ki (gyakorlatilag „tárgy", hiszen például a „boolprop" kóddal sem érhető el rajta semmi simre jellemző dolog, csak az objektumok menüjei!). Abszolút nehéz eset tehát...

- **A fővámpírok [Grand Vampire]** felnőtt simek, mindkét nemhez tartozhatnak, és a közösségi helyeken bukkannak fel, de csak a szórakozónegyedben, és kizárólag éjszaka – hajnalhasadtával, a többi fajtársukhoz hasonlóan hazaröpülnek, és magukra csukják koporsójuk fedelét. Kedvenc szórakozásuk egyébként denevér képében helyet változtatni, és a vámpíros „jiesztgetés!!!" [Bleh!!!] interakcióval riogatni a földi halandókat. Ugyanúgy, mint bármely más, ebbe a kategóriába tartozó NPC, ők is teljes mértékben készek a szocializálásra. A különlegesség náluk az, hogy a játék indításakor csak ők vámpírok, azaz ha azt akarod, hogy városod vérszívó simekből álljon, vagy tudós emberreddel meg akarod ismertetni e faj belső világát, össze kell haverkodni velük. Ha megfelelő kapcsolati értéket elérsz velük, autonóm módon (tehát magad nem kezdeményezheted) alkalmazzák a „Nyakharapás [Bite Neck]" akciót, melytől simed vámpírrá változik. Minderről és a vérszívó létről lásd a következő fejezetet!

- **Mr. Big** és a **Diva** a szórakoztató negyed császárai. Ha sikerül őket meghódítani, hatalmas vagyonra teszel szert: 70 ezer simoleon, drága holmikkal megtömött eszköztár – de ez nem egyszerű eset! Jegyezzük meg rögtön, hogy ez az elnevezés csak NPC-azonosító, egyébként rendes, bár egyedi nevük van. Hála az új ismerkedős interakcióknak (mi a jegyed, mennyi a pénzed), elég jól be lehet azonosítani őket, ehhez egy kis itiner:

- Mindig ünneplős ruhában vannak: az úr öltönynadrág és vörös köntös összeállításban (az a playboyos kivitel, ami a CAS-ban is megtalálható), a hölgy fekete estélyiben, nyaka körül vörös pánttal.
- Jellemük: mogorvák (0 pont), ám nyitottak (10 pont). a másik három középértéken (érdemes azt is megjegyezni, hogy a zodiákusuk nem passzol ehhez, például Halak jegyben állnak, ami ugye teljesen más...)
- Aspirációjuk: Vagyon.
- Munkájuk: Munkakerülő [Slacker], a karrier csúcsán (Professzionális partyarc). Itt nem „csal" a játék, tehát rendelkeznek az ehhez szükséges jártasságokkal, sőt a 13 baráttal is, ami szintén nem mellékes jóság!
- Vagyoni helyzetük: $$$.
- Jellemező autonóm interakcióik: szépítkezés [Pimping] (lásd a következő szakaszt), hencegés [Bragging], és folyamatos flörtölés.
- Randin a csoportos táncot kedvelik (ez a korábban már említett új interakció), és a zsúfolt közösségi helyeket (azaz ha összejön velük a találka, ne hívd meg őket simed lakására!).

- A **Slob** e két koma (ami igazából egy kategória, csak a nemek miatt választották szét a fejlesztők két karakterre) ellentéte - ha valaki szereti a kihívásokat, csak rajta... Felnőtt férfiak és nők, szintén egyedi névvel, és jellegzetes karakterisztikával, ami alapján őket is be lehet azonosítani:
  - Mindig abban a leevett, pecsétes, rongyos pizsamában járnak, ami a CAS-ban is megtalálható.
  - Jellemük: trehányak (0 pont) és lusták (0 pont).
  - Aspirációjuk: Kicsapongás [Pleasure].
  - Munkájuk: Munkakerülő [Slacker], a karrier 2. lépcsőfokán (Benzinkúti dolgozó).
  - Vagyoni helyzetük: $ (hozományuk 14$!).
  - Jellemező autonóm interakcióik: szellentés, böfögés, köpködés, a trehányakra jellemző frócskölős zabálás.
  - Randin ők is kedvelik a csoportos táncot, szeretnek enni, és inkább részesítik előnyben a magánlakásban lezajló találkát.

III.8.1.3. Autonóm, szociális (megismerhető) NPC-k

Ebbe a kategóriába tartoznak e csomagnál az éttermek és szórakozóhelyek alábbi dolgozói:

- DJ (a DJ-pultnál jelenik meg közösségi helyen)
- Pincér [Server] (éttermekben)
- Vendéglátó [Host] (éttermekben)

A két utóbbiról a 6. fejezetben már volt szó, a DJ-ről a tárgyaknál olvashatsz bővebben, így itt nem fogom ismét részletezni a velük kapcsolatos tudnivalókat. Annyit azonban feltétlenül meg kell jegyezni meg, hogy mivel őket is meg lehet ismerni, és ebben a kiegészítőben a kapcsolati rendszer új szintre lépett, az ő esetükben a „munka közben nincs magánélet" elv érvényesül. Így például egy étterembe lépve a „terep felmérése" interakció soha nem fogja érinteni sem a pincéreket, sem a vendéglátót, a diszkóban a lemezhuszárt. Ha őket akarod lekérdezni, használd a „stírölés" flörtös opciót (a vendéglátónál ez is csak akkor működik, ha elhívod őt valahová, mert ő a munkahelyén mindig elfoglalt).

III.8.1.4. Autonóm, nem szociális NPC-k

Itt csak egyetlen munkásembert találunk, és ő az éttermek szorgos és villámkezű **szakácsa.** Mint az alapcsomagnál megtárgyaltuk, az ebbe a kategóriába tartozó simeket nem lehet megismerni, ők némán teszik a dolgukat. Ám ez a kitétel ebben a csomagban rögtön módosulásra is szorul: ahogy az első szakaszban írtam, a javasasszony „kerítő akciója" a teljes NPC-kínálatból választ, így ekkor, de csak ekkor előfordulhat, hogy egy szakácsot, vagy az alapjáték ide tartozó karaktereit (végrehajtó, szociális munkás – a kaszás és a nyúltárs kivétel) kapja simed.

III.8.2. Az új szociális interakciók

Csakúgy, mint az Egyetemnél, itt is az új interakciókkal ismerkedünk meg. Mielőtt azonban erre rátérnénk, egy kis kitérő, de persze a szocializálás témakörében.

Az együtt táncolás interakció [Dance Together] az alapcsomagban és az Egyetem kiegészítőben lehetséges volt tinik és idősebbek között is. Az Éjszakákban ezt a fejlesztők átvariálták, mostantól tini csak korosztálya belevel lejthet, és a gyerekek is csak tinik közé állhatnak be. Ráadásul megfigyelhető az is, hogy sokkal lassabban fejlődik a „táncolás" rejtett jártasság. A döntés okát nem ismerjük, de valószínűleg összefügg azzal, hogy megjelent ebben a csomagban a lassúzás, ami romantikus, és ilyen akció csak ebben a felállásban (tini tinivel) kezdeményezhető, a programozók pedig vagy nem tudták a két táncforma szétválasztását megoldani, vagy elrontották, bár ezen a dolgon a foltozás sem segít. (Aki szeretné visszaállítani a régi metódust, a moreawesomethanyou.com weboldalon talál ilyen hacket.)

Kérdezze... [Ask]

Ezen interakciókról már esett szó, elsősorban az 5. és 6. fejezetben, hiszen általuk sok hasznos információhoz lehet jutni egy karakterről. Érdemes megjegyezni azonban, hogy ha kialakult egy minősített romantikus kapcsolat (rajongás, szerelem, tiniknél komoly kapcsolat/együtt járás), nem elérhetők, nyilván, mert a szimuláció feltételezi, hogy ebben az esetben simed már jól ismeri partnerét, és „el van vetve a kocka". A dolog végül is jogos, hiszen ezek tényleg arra jók, hogy feltérképezz egy ismereten figurát; épp ezért azt is hozzá kell tennünk, hogy ezek a kérdések, mint az életben is, olyannyira személyesek, hogy erősen kapcsolatfüggő, mikor teheted fel valakinek, és az hogyan reagálja le. Az illető anyagi helyzetét firtató kérdés például csak 25/15-ös kapcsolatnál érhető el, a vágyak/félelmek lekérdezése 15/5-nél. Fontos tehát, hogy mielőtt bárkit „szondázni" kezdenél, építs ki vele egy stabil kapcsolati alapot, egy 10, 15 körüli napi, és egy 5-ös általános nexus már kiindulásnak megteszi. Felsorolásszerűen álljanak itt ezek az interakciók:

- *Mi érdekel? [About Interest]:* Az illető érdeklődési körét lehet feltérképezni.
- *Bejövök neked? [Do You Like What You See?]:* A kémia, avagy érzékeny pontok lekérdezésére jó. Részletek: 5.14.
- *Mennyi pénzed van? [How Much Money Do You Have?]:* Az illető anyagi helyzetének felmérésére, a válasz 1-3 simoleonjel.
- *Mik a képzettségeid? [What Are Your Skills?]:* A partner jártasságpontjairól gyűjthetsz információt, részletesen: 6.1.5.
- *Mitől félsz? [What Do You Fear?] / Mi a vágyad? [What Do You Want?]:* A partner félelmeit és vágyait lehet megtudni, ami főleg a csoportos kiruccanásoknál hasznos.
- *Mi taszít? [What Turns You Off?] / Mitől indulsz be? [What Turns You On?]:* Az illető taszítás/beindulás attribútumait lehet lekérdezni (lásd: 5.14).
- *Mi a munkád? [What's Your Job?]:* Megtudhatod, a másik fél milyen karrieren mozog.
- *Mi a csillagjegyed? [What's Your Sign?]:* A partner zodiákusát tudhatod meg, és NPC esetében ezzel együtt a személyiségét is.

Csók [Kiss]

- *Kézcsók [Kiss Hand]:* Biztosan olyan 35/20 körüli kapcsolatnál ér célba, az általános küszöbértéke csökken, ha a partner jó hangulatban van, kedves és/vagy játékos. Romantikus interakció, tehát alkalmas ilyen kapcsolat létrehozására.

Bosszant [Irritate]

- *Leöntés itallal [Throw Drink]:* Mindig elfogadásra kerül, lehet állva vagy ülve is indítani, és alaposan rombolja a kapcsolatokat. Mint minden negatív interakció, ez is haragos begyűjtésére, nemtetszés kifejezésére alkalmas.

Lassúzás [Slow Dance]

Vadonatúj kategória. Maga a cselekmény romantikus interakció (tehát alkalmas rajongás vagy szerelem kialakítására, és féltékenységet is generálhat),

és akár zene nélkül is megejthető, hiszen itt az összesimulás a lényeg (gyerekeknél nem érhető el, tinik csak egymás között indíthatják). Ha összekapaszkodott a két sim, további interakciók (továbbiakban: kezdeményezések) válnak elérhetővé a partneren. A partner, saját személyiségétől, és főleg az elutasított kezdeményezések számától függően, véget vethet a lassúzásnak, mégpedig ellenakcióval: a kedves sírva fakad, a mogorva pofont oszt ki, a játékos megbökdösi a nyomulót, a komoly rákiabál.

A lassúzás biztos elfogadásához itt is 35/20 erősségű kapcsolat kell, az általános nexus küszöbértékét a hangulat és a partner személyisége (nyitottság és kedvesség) csökkenti. Az elérhető kezdeményezések tehát:

- *Szoros tánc [Dance Close]:* Ugyanaz a feltételrendszere, mint a lassúzásnak.
- *Kéz lejjebb csúsztatása [Lower Hands]:* Ehhez már magasabb kapcsolat kell, 55/35 magasságában, a hangulat mellett a két küszöbértékcsökkentő jellem a nyitottság és a játékosság.
- *Vállrahajtott fej [Head On Shoulder]:* 40/25-ös kapcsolat, az általános követelményét a jókedv, a nyitottság és a kedvesség csökkenti.
- *Smaci [Smooch]:* Ehhez kell a legerősebb nexus: 70/45 körül, a két csökkentő jellem a nyitottság és játékosság, de minimálisan „rajongás" kapcsolat szükséges hozzá.

Az aktív simen elérhető („saját") interakciók

- *Szépítkezzen [Primp]:* A higiéniát növeli, ülve és állva is el lehet végezni. Maguktól csak a nagyon nyitott és pedáns simek végzik el, illetve a Díva és Mr. Big, ez az egyik akció, amiről fel lehet őket ismerni. Vigyázz, vámpírnál ne használd, mert ráhörög a tükörre, és ez a komfortját *csökkenti!* Sajnos a két utóbbi mondatból az is következik, hogy a nyitott és pedáns jellemű vérszívókat le kell foglalnod, nehogy ilyen akciókkal lenyomják e szükségletüket (nekem egy fordított jellemmel feltámasztott Nyilasnál volt ilyen gondom).

Tárgyakon elérhető interakciók

- *Kávé vásárlása... / XY számára [Buy Espresso For]:* A kávéstandokon elérhető új, kedves akció, melynek segítségével egy másik simnek vehetsz feketét. Már 10 pontos napi kapcsolat fölött is meg lehet próbálkozni vele, a félénkeknél van egy kis rizikó, hogy nem fogadják el.
- *Énekeljen... / XY simmel [Sing Duet]:* A karaokegépen érhető el. 25/15-ös kapcsolat felett elég biztosan rááll a partner, ha erősen nyitott és kedves (7 pont körül), alacsonyabb küszöbérték is elképzelhető. Randevúnál és kiruccanásnál játékakció, komoly és/vagy Tudás aspirációjú sim esetében nem túl sok pontot fogsz begyűjteni vele.
- *Fotósfülke [Photo Booth] - Csatlakozás [Join]:* A fotósfülkébe beállt simhez is lehet csatlakozni. 50/40 körül próbálkozz, ha a partner kedvessége 7 pont alatti, ez felett 30/20 is elég. Ez is beleszámít a randi és kiruccanás pontértékébe, így kerüld, ha a partner zárkózott, plusz a vagyonosok sem rajonganak érte (pénzkidobás...).

III.9. Vámpír 1x1

A Nightlife másik nagy vonzereje a vámpírok megjelenése. Ebben a fejezetben részletesen körbejárjuk a témát, mely ismét egy „játék a játékban", és jó pár régi technika és rutin átgondolására, illetve átalakítására kényszeríti a játékost, azaz jóval több – és egyben izgalmasabb – feladatot rejt, mint az alapcsomag földön kívülijei, vagy az Egyetem zombijai.

III.9.1. Vámpírrá válni

Épp úgy, mint az említett két speciális faj esetében, alapban itt sem készíthetsz ilyen figurát. A játékkal szállított Belváros tartalmaz két speciális NPC-t: két fővámpírt (Grand Vampire), kik könnyen felismerhetőek, hiszen a klasszikus filmek stílusában bal karjukkal eltakarják fogukat, így osonnak fekete, vörössel bélelt köpenyükben, és a nevük is nemes (Count, Contessa), felbukkanásuk véletlenszerű. Ha valamelyik fővámpírral sikerül magas kapcsolati értéket kialakítani, vonzódása jeléül megharapja hősöd, így ő is vérszívóvá válik, és terjesztheti a „kórt". Az, hogy erre az ünnepélyes aktusra sor kerüljön, szokásos módon bonyolult algoritmusok függvénye; megpróbálom felvázolni a lehetőségeket:

- Ha simed Tudás aspirációjú, elég 20 pont körüli kapcsolati érték.
- Ha simed nem ilyen életutat jár, akkor a fő értékmérő a Logika jártasság; 3 pontnál 41-60, 6 pontnál 61-80, 9 pontnál 81-95 kell (ugye ez az arányítás azt jelenti, hogy az illető a szent logika nevében szilárdan hisz benne, hogy nincsenek vámpírok, így a vérszívónak előbb a bizalmába kell férkőznie).

Azt is tudni kell továbbá, hogy attól a szent (vagy inkább szentségtelen) pillanattól fogva, hogy a két koma megharapta valamelyik általad irányítható simet, elszabadulnak a szomszédságban (korábban nem!), és nekiállnak a kór terjesztésének, de csak a teljes populáció 10 százalékáig. Ha ennél többre vágysz, hőseiddel kell elvégezned ezt a nemes feladatot, a „Nyakharapás" (Bite Neck) interakcióval. A teljes népességet sajnos nem lehet átkonvertálni, ugyanis a szolgáltató NPC-k csak emberek lehetnek, és a szimuláció, ha mondjuk sikeresen „beavattad" a postáslányt, lecseréli őt egy halandóra (de ugye vérbankra is szükség van).

Még valami: ha simednek van 1000 befolyáspontja, rá tud venni más vámpírokat, hogy harapjanak meg valakit a „Rávenni... / hogy harapja meg" (Influence / Bite Neck) interakcióval. A siker esélye nagyobb, ha a befolyásolt valamelyik fővámpír.

III.9.2. Az éjszaka császárai – a nappal áldozatai

A vámpírlétnek van jó és rossz oldalai is. Kezdjük az előbbivel: a vérszívók az éjszaka császárai! Napnyugtától napkeltéig (azaz este hét és reggel hét között) szükségleteik aktuális állapota rögzül, és nem csökken. E két kitételen rögtön pontosítsunk is:

- A „rögzülés" azt jelenti, hogy ha vámpír simed éhsége 50%-on állt este hétkor, így marad. Épp ezért az első lépés az éjszakában általában az, hogy feltolsz mindent 100%-ra.
- Az, hogy „nem csökken" nem jelenti azt, hogy nem csökkenthető. Azaz, például egy erős fizika tevékenység továbbra is leszívja a komfortot vagy az energiát, egy negatív interakció a társaság szükséglet értékét, egy felborult kuka a környezetet, és így a hangulatot is. Ez tehát csak azt jelenti, hogy az időtényezőt nem veszi figyelembe a szimuláció, például ha az éhség 100%-on áll, mivel nincs semmi ezt csökkentő tényező (ez ugye normál esetben az idő múlásával apad), ez nem fog változni; ha elkerülöd a fizikai aktivitást, ugyanígy az energia sem fog változni. Így egy vámpír mindenféle ódium nélkül nekiállhat egy otthoni regényírásnak, és a festegetés is kellemes, itt csak az állómunka miatti komfortcsökkenést kell bekalkulálni.

A rossz hír sajnos jóval kellemetlenebb. A vámpíroknak, mint azt oly jól tudhatjuk a „szakirodalomból" vagy a filmekből, a napfény a legfőbb ellensége. Nappal, azaz reggel hét és este hét között ezért e figuráknak a szükséglete a normálisnál gyorsabban csökken. Már most jegyezzük meg: a hangsúly itt a „nappal" kifejezésen van! Hiába építesz egy földalatti, ablaktalan kriptát a számukra, ott is ugyanúgy éri őket ez a hatás, mintha egy napos szobában ücsörögnének, így semmi szükség a ház átépítésére emiatt. Természetesen ez a folyamat felgyorsul, amint napfény éri őket, azaz amint kilépnek a szabadba, az összes szükséglet turbósebességgel megiramodik lefelé. Ha nem sikerül a lenullázódás előtt valami helyiség belsejébe terelni simedet, elhamvad.

Arra szerencsére lehetőség van, hogy egy vámpír sim normál munkát végezzen. A szimuláció engedékeny, tehát még az olyan munkaköröket is túlélik ezek a figurák, melyek feltételezhetően a szabadban bonyolódnak (mint a művész esetében az utcai karikaturista, vagy mondjuk a munkakerülő alapszintje, a golflabdaszedő és ütőhordó). Annyit kell csak elérned, hogy az ilyen simed a lehető leggyorsabban bejusson a munkahelyi autóba (annak belseje is védelem, hisz beltérnek számít); épp ezért, ha vámpír van a családban, erősen javasolt összespórolni egy autóra valót, és a garázst egybeépíteni a lakással, így egy pillanatot sem kell odakint töltenie. Ha ez összejön, már minden oké, hiszen ha az éjszaka megfelelően feltöltötted a sim szükségleteit, virító zöld hangulatban rohanhat melózni, így könnyen felérhet a csúcsra.

Jogos persze a kérdés, hogy mi van, ha mondjuk reggel kilenckor kezdődik munka, hogy bírja ki odáig a figura. Nos, a fejlesztők erre is gondoltak.

III.9.2. A koporsó titkai

A vásárlási katalógusban, az ágyaknál találsz egy meglepő bútordarabot: egy csinos koporsót. Ha sikeresen bekerült a famíliába Drakula gróf utódja, ez legyen az első, amire beruházol! A koporsó szent menedék, függetlenül a napszaktól, a benne nyugvó vámpír szükségletei nem változnak (illetve természetesen a komfort és az energia igen, ha nincsenek a maximumon). Épp ezért, erre, és csak erre a fekvőhelyre a szimuláció egy speciális engedményt is tesz. Normál esetben ugye egy sim, amint energiája teljesen feltöltődik, automatikusan felkel az ágyból; a koporsóban pihenő vérszívóra azonban ez nem vonatkozik: ő egészen napnyugtáig a helyén marad, és csak ekkor, amint a simnap lebukik a simhorizont alá, kel fel. Ha korábban akarod talpra állítani bármely okból (például ugye a munkába zavaráshoz), a nyughelyen elérhető akcióval fel kell őt keltened (Arise). A koporsóban természetesen bárki aludhat, de persze a halandók esetében sem a szükségletek befagyása, sem az estig szundikálás nem él, ez kizárólag a vámpírok sajátja.

Van még egy érdekes és izgalmas móka. A koporsón, ha egy vérszívó fekszik benne, elérhető a „Lesse meg" (Peek) interakció (a ház vendégei ezt maguktól is megtehetik, a háziak soha, csak ha erre utasítod őket). Ilyenkor – véletlenszerűen – két dolog történhet: a kívánsi vagy megijed, és lecsapja a fedelet, vagy a vámpír felül, és megijeszti a simet. Ennek ugyanazok a következményei, mint amikor egy szellem ijeszt; beidézem tehát az első részből idevágó passzust: az áldozat elrohan, előtte esetleg be is pisil; az ijedség hatására a szükségletek feleződnek, ha 3 vagy több -90 pont alá esik, az illető meghal. Tinitől felfelé számíthatsz ilyenre, az öregeknek nagyobb rá a sanszuk, a gyermekek nem halhatnak meg, viszont a záróizmaik elengednek. Ha a kívánciskodó egy „fajtárs", maximum megijedhet, más következménytől nem kell tartanod. Ugyanezt a játékot el lehet játszani duettben is, azaz rá lehet venni valakit (csak tini és felfelé, plusz vagy kedves jellem, vagy barátsághoz közeli kapcsolati szint kell hozzá), hogy belenézzen a koporsóba („Hívja leselkedni / XY simet" [Dare to Peek]). Ilyenkor a végeredmény függvényében a következő variációk vannak:

- Ha a bekukucskáló megijed, mindkét sim szórakozás szükséglete nő.
- Ha a kíváncsi bepisil, a rábeszélő több mókapontot kap, az áldozat higiéniája csökken.
- Ha az áldozat meghal, az agitáló nem szórakozik.

III.9.3. És amit még a vámpírokról tudni érdemes...

Pontokba szedve álljon itt még néhány érdekes és hasznos tudnivaló a vérszívó fajról:

- Nem öregszenek; ha egyetemre küldöd a tini vámpírt, fiatal felnőtt lesz, diploma után felnőtt, de itt megáll (azaz ez a tulajdonságuk megegyezik a zombival);
- Ha a vámpír a napfényben elhamvad, és fel van telepítve az Egyetem kiegészítő is, a Feltámaszt-O-Mata segítségével, az ott megismert módon (lásd: II. rész, 7. fejezet, 3. szakasz) feltámaszthatod; ha itt nem elég pénzt ajánlasz fel (1000$ körül), hősöd vámpírzombiként éled újjá – rettentő kombináció! Ezt a komát a szimuláció ráadásul zombinak tekinti, és ha ő történetesen egy egyetemre készülő tini, elnyerheti az élőhalottaknak fenntartott ösztöndíjat.
- Az állapot nem öröklődik: egy vámpír párnak vagy mamának normál gyermeke születik.
- A vámpír nem hal éhen, és nem fullad a medencébe.
- Nincs tükörképük, de a „Külső megváltoztatása" interakció elérhető és használható a tükrökön.
- A fotófülkében speciális fénykép készül róluk (lásd a Tárgyak fejezetet!).
- Természetesen egy vámpír nappal nem fogad el semmiféle meghívást (vendéglátás, randi, kiruccanás), ezt vedd figyelembe a kapcsolatartásnál!
- Különleges helyváltoztatásuk a „Repülj ide" és „Osonj ide" (Fly Here, Stalk Here), előbbi esetben denevérré változnak, és kisebb akadályokat is leküzdenek (hasonló a jógázók teleportálásához).
- Saját szociális interakciójuk van: „Bosszantás... / ijesztgetés!!!" (Irritate / Bleh!!!). Ez ugyanolyan hatású, mint a szellemek ijesztése, és a következményei is hasonlóak (tehát halálhoz is vezethet – lásd előbb, a koporsónál leírtakat!). Csak tinitől felfelé alkalmazható; egy másik vámpír ugyanezzel az akcióval válaszol.

III.9.4. Gyógyulás

Szerencsére a vámpíréletből kigyógyulás sokkal fájdalommentesebb, mint a filmekben látható „szívébe karót" megoldás: egyszerűen venni kell 60 simoleonért a helyi javasasszonytól egy Vamprocillin-D márkájú ellenszert, elfogyasztani, és a másodperc tört része alatt simed halandóvá válhat. Mivel a vásárláskor a lé simed eszköztárába kerül (és ugye át is adható, ha leteteted a földre, és a másik fél felveszi), és kapható többdarabos kiszerelésben is, érdemes vásárolni belőle, hogy legyen kéznél vészhelyzet esetére. Sajnos előfordulhat, hogy nem figyelsz oda valakire, és a figura kicsászkál a napfényre; ha ilyenkor nincs más megoldás, mint egy gyors hörpintés, inkább ez, aztán a szükségletek visszatornázása, mint a hamvak hüppögős összeseprése. Ha nem vámpír issza meg a lét, semmilyen mellékhatása nincs.

Van megoldás arra is, hogy egy NPC-t kigyógyíts a vámpírlétből. Ehhez kell lennie simed eszköztárában egy ilyen itókának, és minimum 1000 befolyáspontnak. A metódus: válts át hősöd eszköztárába, tedd le a földre az üveget, majd az illetőn választd ki a „Rávenni... / hogy igyon Vamprocillin-D-t" (Influence / Take Vamprocilin-D] interakciót, ilyenkor a koma felveszi és megissza az ellenszérumot. ***Fontos: ez csak az első fejezetben is említett hivatalos patch telepítése után működik, az alapverzióban nem!*** Persze ez nemcsak NPC esetében használható, ha letetetsz a földre egy italt, játszható karaktert is befolyásolhatsz erre, hisz néha felbukkanhat ilyen vágy is bármelyik simednél.

III.10. Az új tárgyak, életcéljutalmak, és az eszköztár

Jelentősen megváltozott ez a fejezet, köszönhetően annak, hogy immár teljesen interaktív, azaz elérhető és használható a simek személyes készlete, és ehhez kapcsolódóan érdekes fogyasztási cikkek is kaphatók. Mint ahogy azt már megszokhattuk, természetesen a vásárlási katalógus is bővült, mégpedig igen izgalmas tárgyakkal és lehetőségekkel – no és megjelentek az autók is, amelyek valóban teljesen új dimenziót jelentenek.

III.10.1. Az eszköztár, vagyis a személyes készlet

Az egyetem csomagban megjelent a készlet: simed a megvásárolt MP3-lejátszót, mobiltelefont, kézi videojátékot ide pakolta, és innen vette elő, ha használni akarta azokat. Ez azonban rejtve volt előled, azaz interaktív módon nem használhattad. A fejlesztők ezt tették most elérhetővé: a kezelőfelület utolsó pontja alatt, a karrier- és aspirációs jutalmak alatt találod meg simed készletét (természetesen ez a pont a játék telepítése, majd első indítása után minden régi karakternél és az összes NPC-nél is megjelenik). Ha ezt kinyitod, a játék felfüggesztésre kerül, és a környezetből bármit belepakolhatsz; ez kissé érdekesen van megoldva: rá kell böknöd a tárgyra, ezután, ha az behelyezhető, a képe és leírása megjelenik az eszköztár ablakán, ezen klikkelve érvényesítheted a döntésed. Ha ki akarsz valamit tenni, ugyanez működik visszafelé, kissé egyszerűbben: nyisd meg a készletet, fogd meg a cuccot, és vonszold ki a földre.

Ez a készlet egy csudás „feneketlen zseb", ugyanis a fűzfától a plazmatévén át a családi autóig mindent bele lehet pakolni. Pár kivétel azért van – az alább felsoroltak nem helyezhetők bele:

- döglött csótányok
- hamu
- öreg (megfeketedett) újság
- szemét
- koszos tányér
- kaja, félkész étel (félbehagyott főzés) és étellel teli tányér
- számlák
- házi feladat
- büféasztal
- videojáték kontrollere

- ajtók, kapuk és ablakok
- autóbehajtó elem
- lépcső
- kandalló

Fentieken túlmenően a műszaki cuccokat (ébresztőóra, TV, hifi, tűzhely, telefon, stb.) csak kikapcsolt, inaktív állapotban lehet elrakni (a telefonnál ez azt jelenti, hogy amikor csörög, nem rakhatod zsebre). Ugyanígy a használatban lévő tárgyakat sem pakolhatod el (tehát pl. egy szófát, amin épp ül valaki, vagy egy vécét, ha egy másik simet épp annak használatára utasítottál, és bár nem csücsül rajta, de elindul felé).

Sajnos közösségi helyen a készlet nem használható, tehát nem rakhatsz ki ott semmit, és zsebre sem vághatsz, ez alól csak a síremlék kivétel (lásd a 3. fejezetet). A közösségi helyen megvásárolt holmik közül az élelem, a ruha és a videojáték nem kerül be a készletbe, az a régi módon működik, azaz hazaérve simed automatikusan bepakolja őket a hűtőbe, szekrénybe, illetve a játékot telepíti a házban lévő gépekre. A magazin és az Egyetem csomagban bemutatkozott elektronikus eszközök azonban a készlet részét képezik, és szabadon rendelkezhetsz felettük. A készlet ugyancsak letiltásra kerül olyan vészhelyzetekben, amikor a vásárlási és az építési menüt is kikapcsolja a szimuláció, azaz például ha tűz üt ki a hajlékban, vagy betörő, végrehajtó érkezik, így tehát nem tudod megtréfálni a játékot, hogy a hamar simed zsebébe tömd a konyhaberendezést vagy a ház értékesebb cuccait. Egy komoly veszélyforrás van: ha karaktered váratlanul elhalálozik, minden, ami nála volt, vele együtt a sírba száll. Ilyenkor csak egyetlen megoldás van: az életre pofozás, az Egyetem csomag nagy jósága, a paranormális szakma jutalma, a Feltámaszt-O-Mata segítségével. Ha ez nincs... sorry...

> **Megjegyzés:** *ha mind az Egyetem, mind ez a kiegészítő telepítve van, észreveheted, hogy eltűnt egy interakció, a kézi videojáték átadása más sim részére. Ez a készlet miatt van, hiszen most már ezzel tudsz bármit átadni egy másik komának: hősöd lepakolja a földre, a „megajándékozott" pedig felveszi, és a saját „spájzába" teszi.*

Tippek és trükkök: a készlet értelmet nyer

Van pár kézenfekvő ötlet, ami azonnal mindenkinek eszébe jut, mire is jó a készlet, és vannak, melyek talán nem. Az alábbiakban megpróbáltam összeszedni a leghasznosabbakat.

- **Költözés:** Ez a legegyértelműbb jóság. Eddig, ha simedet új helyre költöztetted, háza minden berendezési tárgyát a szimuláció eladta, „pénzzé változtatta". Most azonban a kicuccolás előtt mindent bepakolhatsz a készletbe, ami számodra fontos, ami főleg a speciális tárgyak – aspirációs- és karrierjutalom, hősöd által készített festmények vagy fényképek – esetében felbecsülhetetlen, de egy drága plazmatévé zsebre vágása, amit már évek óta használ simed, és úgyis csak töredékértéken számítaná be a szimuláció, neked viszont teljes áron kellene újat venned, szintén jó üzlet.

- **Helyszűke és takarékosság:** Érdekes megoldás akkor, ha a ház pici, és nincs pénzed egyelőre bővíteni - például befutott a gólya a picivel, és a kiságyat nincs hová rakni. Ilyenkor valamit a házból elpakolhatsz a készletbe, ami épp útban van, és azt rakod ki, ami az adott pillanatban kell. Az első részben leírtam egy trükköt, mely szerint ha kevés simed pénze, megteheted azt, hogy kivetetsz egy könyvet a szekrényből tanulásra, majd leteteted azt a földre, és eladva a polcot az egy szem könyvből lehet okulni továbbra is. Most ezt a könyvet például elpakolhatod a készletbe, de még jobb, ha kint hever a földön, a szekrényt pedig elteszed (jó lesz későbbre), így felszabadul a helye.

- **Hozomány:** Adott egy jómódú simed, és egy frissen elkészített, kezdő koma. Elhatározod, hogy összehozod őket. Az ismerkedés megvan, jöhet az összeköltözés, házasság. Mit tehetsz most? A gazdag figura készletét megtöltöd a hazai holmikkal, majd átváltasz a szegényre, áthívod a kedvest, felajánlod a beköltözést vagy házasságot, és amint családtaggá válik a másik, máris felpántlikázhatod a hajlékot a zsebében lapuló kincsekkel. Az Egyetem csomagban megjelent nóvum, a háztartások összefésülése is működik persze, azaz kiköltözteted a figurát („Keressen saját lakást"), majd bepakolod az adott házba, és ekkor ugye nemcsak az értékes holmikat, hanem 20 ezer simoleont is magával visz.

- **Kölcsönző szolgálat:** Móka, majdnem csalás szinten. Gondolj bele: szert tettél valahogy egy Feltámaszt-O-Matára például, vagy van valamelyik családodnál egy olyan jutalomtárgy, amit már nem használnak (például a katonai gyakorlópálya, és már mindenkinek 10-es az erőnléte), és ezekre adott esetben más helyen lenne szükséged. A feltámasztó szerkezet például mindig jól jön, ha véletlenül elhalálozik valamely hősöd, vagy épp zombit akarsz beszerezni. Nos, ilyenkor jól jön egy ilyen „handlé", azaz egy fickó, akinek az imént leírt módon zsebébe tömöd a cuccot, kiköltözteted, majd ha erre a kincsre van szükséged, bepakolod az adott háztartásba. Ez a fickó közkézen foroghat a teljes szomszédságban, ingyen és bérmentve hozzájuttatva az adott szituban fontos holmihoz egy hajlék lakóit.

- **Családi bevásárlás:** Elég egyetlen simedet elküldened, hogy beszerezze a család számára a mobiltelefonokat, kézikütyüket, magazinokat; mikor hazaér, lepakolja a holmikat, aztán mindenki lenyúlhatja a kupacból a sajátját. Ez az egyetemnél is jó, ha például a görögbetűs házban a többi lakótársat is fel akarod szerelni valamelyik cuccal.

- **„Konzerválás":** A készletbe pakolt cuccok nem veszítenek értékükből, és nem öregednek. Jó tudni például, hogy amikor egy újság befut, a szimuláció hozzárendeli a három állásajánlatot, és ezt eltárolja; ha ezt a lapot elrakod, később, amikor egyik simednek az adott állásra van szüksége, és elég az alapszintű meló, előveheted, és máris rábökhetsz a tuti karrierre. Lehet hősöd zsebében egy-két virágágyás, hogy például, amikor befut a magániskola igazgatója, és nincs idő a takarításra, az elszáradt ágyást gyorsan zsebre vághassa, és helyére tehesse a frisset.

- **Aspirálás:** Elég idegesítő dolog, hogy simjeid, főleg a Vagyonosak, rendszeresen valami értékes cuccra ácsingóznak, aztán ha megvesszed, el sem adhatod azt egy napig, mert ezért negatív pontszám jár; ha meg lejár a 24 óra, már kevesebb pénzt kapsz érte. A fenti pont ezen is segít: megveszed a cuccot, megkapod az aspirációs pontokat, zsebre dugod, majd egy-két nap elteltével új áron eladod azt.

- **Egyetem - gazdagon oda, gazdagon haza:** Az Egyetem csomag használói is zsírosan kihasználhatják a készletet. Először; amikor a suliba mennek: odahaza zsebre vághatják a kényelmes ágyat, a komputert, sőt az aspirációs- és karrierjutalmakat, aztán megérkezve a kampuszba, ingyen és bérmentve berendezhetik akár a kollégiumi szobát, akár a magánházat. Gondolj bele, milyen jó, ha például a sportolónak készülő srác elviszi magával tábornok apukája katonai gyakorlópályáját, a karizmára gyúró politikus anyja szószékét, nem beszélve a logikát fejlesztők kereset-kiegészítésre is alkalmas kutatóállomásáról. A nagy jóság, hogy ugyanez visszafelé is igaz: hazavihet bármit a kollégiumból, akár saját hajléka berendezését, akár – és ez az igazi! – a titkos társaság cuccait, amiben, ne felejtsük, az új, különleges cuccok is benne vannak, tehát ily módon szert tehet Feltámaszt-O-Matára, tehénvirágra, kamerára, vagy bármi másra, nem beszélve például a drága pénzhamisító gépről.

III.10.2. A vásárlási katalógus újdonságai

Rengeteg új tárgy jelent meg ebben a csomagban is, de ami még fontosabb, ezek jó része igen hasznos és ötletes – nem beszélve az autókról, melyek külön kategóriát képviselnek. Az első szakaszban a magánházak friss használati eszközeit vesszük sorba, az Egyetem csomaghoz hasonlóan csak a fontosakat emeltem ki, a második szakasz pedig a közösségi helyek új tárgyaié. A harmadikban lesz szó az új aspirációs jutalomról, míg a negyedik

ismét nóvum, hiszen a személyes készletnek köszönhetően megjelentek az abban tárolható fogyasztási cikkek is.

> **Megjegyzés:** *a tárgyak jó részénél nem írtam ki a teljes – kacifántos, és néha elég „uramisten" - nevüket, csak annyit, amennyivel azonosítani lehet azokat.*

III.10.2.1. A mindennapi élet új eszközei

Kényelem [Comfort]

- *Székek az étkezőbe [Dining Chairs]:* Nagyon kellemes és ötletes újdonság jelent meg itt. Az *„Utolsó állás' ülőke" [Jacuster's „Last Stand" Sectional Booth]* egy új megoldás első képviselője: bár le lehet tenni egyesével is, a csuda az benne, hogy az egymás mellé tett darabok összekapcsolódnak, sőt ha 90 fokban elforgatod a következő tagot, sarkot képez, hasonlóan a konyhai munkapultokhoz. Ez főleg az éttermekben hasznos, látványos enteriőröket lehet kialakítani segítségével. Mint a randinál írtam, ezeken speciális interakciók válnak elérhetővé (de csak, ha a partnerek egymás mellett ülnek). Ráadásul a simek képesek bármilyen felállásban megtölteni az üléseket, azaz ha két koma a sor két szélén ül, és középen van üres hely, a többiek „berepülnek" oda (kivéve a sarkokat, oda nem lehet ülni, csak „díszként" funkcionál). Még egy megjegyzés: a sor minden egyes elemének más és más lehet a színe, ezzel is játszhatsz, hogy egyedi hatásokat hozz létre.

- *Kanapék és heverők [Sofas & Loveseats]:* A fenti megoldás itt is képviseltetti magát. Az „Öntött ülőke" [Molded Sectional], a „Díványszegmens" [„Mr. Section"] és a „Karos díványszegmens" [„Mr. Section with Arms"] egyaránt összekapcsolható, sőt további érdekesség, hogy utóbbi kettő egymással is kompatibilis, és a szimuláció automatikusan eltünteti a karfát, ha a kiépítés ezt megköveteli. Nagyon fontos azonban, hogy ne keverd össze a fenti étkezőszékkel, ugyanis ezek nem alkalmasak arra a célra, így a speciális, evés közbeni interakciók sem érhetőek el rajtuk (kivéve az összebújást, ami ugye régen is a szófák sajátja volt) – viszont ennek ellenére igen kellemes bútordarabok.

- *Ágyak [Beds]:* Miután a csomagban megjelentek a vámpírok, a fejlesztők kerestek nekik egy méltó alvóhelyet, és mi is lenne erre alkalmasabb, mint egy koporsó. Miután ez a normál ágyaktól eltérően használható, és szorosan összefügg a vérszívók mindennapjaival, funkcióját és interakcióit az előző fejezetben részleteztem.

Felületek [Surfaces]

- *Pultok [Counters]:* A rajongók imája meghallgatásra talált, így a csomag nagy újdonsága az, hogy immár a konyhaszigetek [Counter Island] is összekapcsolhatóak a normál pultokhoz hasonlóan „kanyarban" (kettős funkciójuk miatt csak egyféle módon). A sima konyhai pultokhoz továbbra sem lehet őket hozzákapcsolni, viszont a „Pultsziget" [Island Bar] típusú bárpultokhoz igen, ami tovább növeli hasznosságukat.

- *Asztalok [Tables]:* Nagy nóvum itt nincs, viszont az elegáns, abrosszal takart asztalok nagyszerűen illeszkednek az éttermek hangulatához.

Dekoráció [Decorative]

- *Szobrok [Sculptures]:* Találsz itt egy tekegolyótartót, melyről annyit kell megjegyezni, hogy pusztán dekoráció, tehát nincs rá feltétlenül szükség egy működő pálya építéséhez, de mindenképpen megadja annak hangulatát. Egy új, belső térbe helyezhető szökőkút is van itt, melyen szintén elérhető a szappanos tréfa, és elegánsan mutat mind egy étteremben, mind például egy kollégium aulájában.

- *Szőnyegek [Rugs]:* Ismét egy régi adósság törlesztése, végre hivatalosan is megjelentek a szőnyegek (a rajongók jóval korábban, már az alapcsomagnál megoldották ezt a „problémát"). A legtöbb ugyanúgy használható, mint a valós életben található társaik, ám van itt egy speciális darab is, melyről szót kell ejtenünk. Az „Izzó jég padlólap" [Chazz Gassed Incandescent Floor Tile] elsősorban a zenés-táncos helyek dísze; konfigurálni lehet, sajnos nem egyenként, azaz bármelyiket is állítod be, az épület összes ilyen elemére érvényes lesz. Az elemek változtatják színüket egy megadott sorrendben, ám a „Véletlenszerűen" [Random Timing] funkcióval ezt megváltoztathatod. Az „Áttűnés" [Block Fading] bekapcsolása után a színváltásnál a régi szín fokozatmentesen elhalványul, majd az új ugyanígy egyre erősödve jelenik meg, kikapcsolt (alap-) állapotban a váltás azonnali. Végül a „Beállítás" [Set Mode] alatt tíz különböző színkombináció közül választhatsz. Minden funkciónál az éppen aktuális pontot kis nyilak jelölik.

- *Vegyes [Miscellaneous]:* Egy hangulatos, falra szerelhető bortárolón kívül két új tárgyat találsz itt:
  - *Kockalámpa [ClubCube]:* A fenti táncpadló társa, azaz ugyanazon funkciók érhetők el rajta. Pusztán díszítőelem, tehát például sem székként, sem asztalként nem használható, viszont kettőt egymásra helyezhetsz, amivel további érdekes hatásokat érhetsz el.
  - *Lángszóró [The HottCorp Burning 8-R Series Fire Jet]:* Ez a látványelem alkalmas arra is, hogy a simek az Egyetem csomagban megjelent tábortűzhöz hasonlóan mélyvacukrot sütögessenek a lángjánál; bár ez móka, ám erősen tűzveszélyes, azaz mind a közelében álló tárgyakat, mind a simeket lángra lobbanthatja, így körültekintéssel helyezd el; a legjobb, ha hozzáférhetetlenné teszed (például elkerítés).

Elektronika [Electronics]

- *Tévék és számítógépek [TVs and Computers]:* A nóvum itt egy falra szerelhető, olcsó tévé, ami kellemes alternatíva.
- *Hang [Audio]:* A csomag telepítése minden létező hangsugárzó eszközt egy új interakcióval ruház fel, és ez a „Csoportos tánc" [Dance Smustle]. Ez a móka igen népszerű a simek (és elsősorban az aktívak, játékosak, nyitottak) körében; mindenki, aki beáll a sorba, a többiekhez szinkronizálja a mozgását; hogy ez mennyire sikerül, azaz milyen mértékben lesz látványos az egész, a résztvevők rejtett táncolási képességétől függ. Ha ez mindenkinél magas, igen kellemes az összhatás, ami saját forgatású filmekben is kellemesen használható. A főleg amerikai stílusú bisztrókban jól mutató zenegép [Jukebox] mellett két nagy nóvum is szerepel itt:
  - *Voka Liza Karaoke-gépezet [VocoPhonicSim Karaoke Machine]:* Nemcsak 8-as móka, de magánházakban a kreativitás fejlesztésére is kiváló. Lehet szólót énekelni [Sing] (gyerekek csak ezt választhatják), illetve duettet egy kiválasztott simmel [Sing With...]. Mindkét esetben az előadás minősége az említett jártasságtól függ. A páros nótázás szociális interakció így a társaság szükségletet is növeli, tehát az elfogadás függ a partnerek közti kapcsolati értéktől, illetve attól, a felkért koma mennyire nyitott és kedves. Fontos, hogy randevún, kiruccanáson ez játékakciónak számít, játékos és/vagy romantikus partnernek kezdeményezd, komolynak, tudósnak inkább ne (a részletek lásd a randinál említett pontszámításos táblában!). Ha akár egy, akár két sim énekel, lehet táncolni az előadásra [Dance] és nézni azt [Watch]. Ha többen teszik ezeket, nő a Társaság szükségletük, utóbbi esetben pedig a produkció minősége és saját jelleme alapján a nézők fújolhatnak vagy éljenezhetnek.
  - *Professzionális DJ pult [The GrooveLayer 9000 Professional DJ Booth]:* Érdekes és összetett eszköz. Odahaza is lehet gyakorolni vele („Legyen DJ!" [Be the DJ]), ez a kreativitás fejlesztésére jó, közösségi helyen átvéve a DJ szerepét (Dolgozzon DJ-ként!" [Work as the DJ]) azonban simoleont is lehet keresni vele (azaz ezentúl ez is hozzáadódik az egyetemisták pénzszerzési lehetőségéhez), ilyenkor az előadás minősége függ az új lemezlovas említett jártasságától. (A munka elég aktív, ezért az illető energiája csökkenni fog, max. -50 ponttal!). Ez az eszköz is alkalmas a csoportos táncra természetesen (sőt, ez az igazi funkciója), illetve szólózásra is. A játszott zenét megváltoztathatod („Váltson stílust"

[Change Style]), amikor hősöd a pult mögött áll, és akkor is, amikor ő a közönség („Kérjen" [Request...]). Van három tempó (lassú, könnyű, zúzós), plusz egy House Mix. Utóbbi maga is egy önálló stílus, mely e csomagban jelent meg, de a nagy móka benne, hogy ha a felhasználói könyvtár 'Music \ House Mix' mappájába saját mp3-akat másolsz, a szimuláció ebből fog egy kikeverni valami büntetős remixet.

Világítás [Lightning]

- *Fali lámpák [Wall Lamps]:* Az első nóvum, hogy a flamingós neondísz átkerül a világításhoz. Van aztán itt két speciális neonfény (urániumés plutóniumcső), melyek egymás mellé helyezve összekapcsolhatók, ami különösen jól mutat egy szórakozóhely falán
- *Mennyezeti lámpák [Hanging Lamps]:* Szintén a zenés-táncos helyek felszerelésére kiváló a diszkós *RotoGömb*, és két programozható reflektor: az „Árnyékszóró" *[Shadow Streamer]*, illetve a „*Nem tűrjük a menyéthenyét' spotlámpa" [The Gobo-a-Go-Go Spotlighter]*. Ezeknél kiválaszthatod a fény animációját, azaz magát a speciális fényhatásokat, illetve az aktiválás idejét, így nem egyszerre fognak villogni a lámpák. Kell egy kis tapasztalat, hogy elérd a kívánt hatást, de igazán megéri. Megjegyzendő, hogy egy hely betöltésekor ezek bekapcsolva, egyszerre villognak; ha például mozit akarsz forgatni, vagy más hangulatra van szükséged, kapcsold ki, majd egyenként be őket.

Hobbi [Hobbies]

- *Testedzés [Exercise]:* Az egyik nagy móka kétségkívül itt található, és ez a „*Szédítő Táncgömb" [ElectroDance Sphere]*. A fő funkció a „Pörögjön..." [Spin], és mint arról a kategória is árulkodik, odahaza a fizikum erősítésére is kiváló. Három fokozatra állíthatod, a kizuhanás esélye és használó fizikum jártassága között fordított arányosság van, tehát egy 1-es szintű koma minimális sansszal esik ki alacsony, nagyobbal közepes, és szinte biztosan magas pörgési tempónál, míg egy 10-es szintűnél ez fordítva igaz, sokáig bírja gyors pörgésen, alacsony iramnál pedig a kipottyanás esélye a nulla felé tendál. Arra is van sansz, hogy a használat után simed kiszökteti a kisrókát, főleg, ha nem kiszállt, hanem kiesett a gömbből. Itt is felhívom a figyelmet, hogy ez szintén játékakció randinál és kiruccanásnál, mégpedig elég összetett formában, ezért tanulmányozd át itt is a pontszámításos táblát, mind a gömbös szakaszt, mind a „baleseti" részt, hiszen a hányás erre a mókára is vonatkozik – akár 400-500 pontvesztességet is elkönyvelhetsz, ha nem vigyázol! Sőt, ehhez még egy akció kapcsolódik: a nézők fújolása vagy éljenzése. A produkciót ugyanis lehet bámulni is, ez móka, és szociális tevékenység is, ha többen teszik ezt. Itt azonban nemcsak a nézők jellemétől függ a tetszésnyilvánítás, hanem attól is, milyen az arány a gömb sebessége és a benne pörgő sim fizikuma között: egy erős komát jó eséllyel leszól a közönség, ha alacsony fokozaton kever, míg egy gyengébb versenyzőnek drukkolnak, ha ő nagy bátran közepes vagy magas tempóra állítja a szerkezetet. És még valami: a gömb terve elképzelhető, hogy nem földi eredetű (engem a kivitele emlékeztet is a „Kapcsolat" című filmben felépített mechanizmushoz, mely egyfajta űrhajóként, vagy inkább dimenziókapuként funkcionált). Így arra is van esély, hogy az a sim, akit már csillagleséskor közben korábban elraboltak az ufók, pörgés közben egyszerűen köddé válik, majd két óra múlva épp ily csudás módon ismét materializálódik - ennek sansza egyenes arányban áll az elrablások mennyiségével (a BoolProp csalással kipróbálhatod ezt, lásd a Mellékleteknél!).

- *Kikapcsolódás [Recreation]:*
  - *„21-re lapot húzok" kártyaasztal [„52 Pickup" Card Table]:* A beugró 100$, ezt akkor is ki kell pengetni, ha simed egyedül áll neki kártyázni, pusztán a móka kedvéért; amint feláll az asztaltól, természetesen visszakapja az összeget. Amint azonban még valaki csatlakozik hozzá, kezdetét veszi a parti. Körönként 10$ az alap és 10$ a tét, de lehet passzolni [Fold] is. A kör végén a nyertes begyűjti a zsetonokat, és új menet kezdődik. A játékot csak elvetetni tudod az akció törlésével, a simek nem hagyják abba, ha a mókamérő kiteljesedett, kivéve, ha a szükségleteik vagy hangulatuk erre készteti őket. Akár így, akár úgy távoznak, a nyeremény pénzzé válik és a családi kasszába csorog. Természetesen a parti a szórakozás mellett a társaság szükségletre is jó hatással van, plusz a kapcsolati értékek is változnak a partnerek között. A csatát lehet nézni is, ez az akció ugyanezen szükségletekre hat; itt a fújolás és éljenzés a kibic és a játékos közti kapcsolati értéktől függ, és ennek változása is ennek megfelelő, előbbi esetben csökken, utóbbiban nő.
  - *„Bábuzsonglőr 300" bowling-pálya [„Pinmaster 300" Bowling Alley]:* Odahaza is használható, a fizikum fejlesztésére kiváló. Szólóban szórakozás, a sim abba is hagyja, ha ez a szükséglete maximumra nő. Ha valaki csatlakozik hozzá (maximum négyen játszhatják), egy 10 menetes meccs kezdődik, mely móka és persze szocializálás is, hogy ki milyen jó a gurításban, azt szintén az illető fizikum jártassága determinálja.

Vegyes [Miscellaneous]

- *Buli [Party]:* Az igazi újdonság az, hogy az Egyetem csomagban bemutatkozott, egymással összekapcsolható pultsziget [Island Bar] immáron bekerült az otthoni katalógusba is, sőt ez a kategória további „testvéreivel" bővült. Ehhez a típushoz lehet csatlakoztatni konyhaszigeteket, amivel remek kis bársarkokat hozhatsz létre. A fő különbség ugye ezek, és a régi, normál pultok között, hogy a szigeteknél közösségi helyen automatikusan megjelenik egy NPC, akinek át lehet venni a helyét. Természetesen ez magánházakban nem játszik, ott a funkciók ugyanazok, mint a régi kategória esetében, azaz lehet akár zsonglőrködni is a poharakkal, italt készíteni és üvegből inni.
- *Vegyes [Miscellaneous]:* Remek nóvum a *fotófülke [Photo Booth]*. Előbb be kell terelni egyik simedet [Get In], majd ha akarod, egy másik komát is mellé [Join], akár utóbbi a kezdeményező (a fülkén kattintva), akár a már bent ülő, ám ekkor az előgadás kettejük kapcsolatán múlik, és persze az elutasítás ront ezen. Fényképet készíteni [Take Photo] lehet egyedül és párban is, az ára 10$, választhatsz normál („rendes"), vicces, valamint romantikus póz között, utóbbit csak akkor, ha valamilyen efféle kapcsolat (rajongás, szerelem, stb.) van a partnerek között. Ez az akció szórakozás, párosban erősebb, mint szólóban – kivéve a zárkózottakat, akik egyáltalán nem élvezik a dolgot (sőt, épp úgy a félelmek között jelenik meg, mint pl. a nyilvános vécé használata). Erre különösen randin és kiruccanáson figyelj oda, hiszen ez is játékakció, és ha ilyen félénk partnert hívsz be a fülkébe, pontlevonás járhat érte, főleg, ha Vagyonos (a Hírnév kompenzál picit). A kész kép a fülke elején elvehető, simed eszköztárába kerül, és kiakasztható a falra, vagy felületre helyezhető. Még valami: a magában fotózkodó vámpír speciális pozíciót vesz fel, ez csak, mint érdekesség.

III.10.2.2. Az autók

Vadonatúj kategória, a vámpírok és a szocializálás új szintje mellett kétségtelenül e csomag egyik legfőbb vonzereje. Simjeid végre nincsenek hozzákötve a munkahelyi gépjárműhöz, az iskolabuszhoz, vagy a taxihoz: saját autóikkal oldhatják meg összes helyváltoztatási igényüket. Használatukat azonban meg kell szokni és tanulni, épp ezért vettem ezeket külön szakaszba, hiszen alaposan körbe kell járnunk a témát.

Az első sajátosság a gépek elhelyezésére vonatkozik, erről bővebben lásd a következő fejezetet. Az autókon rengeteg új funkció érhető el, legjobb, ha sorba megyünk rajtuk:

- **Tulajcsere [Change Owner]:** A kocsi, amint megvetted, még „közös kutyá: utasíthatod bármelyik embered a használatára, de ők maguk nem veszik igénybe. Ehhez akcióznod kell rajta, és kiválasztani ezt a pontot, majd megjelölni a tulajt (aki csak tini vagy idősebb lehet). Ekkor a következő történik: ha az illető dolgozó vagy tanuló, többé nem jön érte a munkahelyi autó vagy az iskolabusz, hiszen saját autóval fog járni. Ráadásul engedélyezve van (nyilván a dugók miatt) egy óra ké-

sés (de vigyázz, többet nem késhet a koma, különben ez bumlinak számít, és három ilyen után repül!), azaz ezzel két értékes órát nyersz (hiszen amúgy a „szociális járat" egy órával munkakezdés előtt érkezik). A kocsit a családból más is használhatja; ha valaki elviszi azt, és pont munka előtt, a vállalati gép menetrend szerint befut. Ha az opciók között be van kapcsolva a „Kijelölhető szomszédok" [Clickable Neighbors] pont (lásd az 1. fejezetet), és az aktív sim tulajdonosa a családi autónak, automatikusan ezt fogja használni a közlekedésre, ha nem, vagy nincs senkihez kötve a gép, taxit hív.

- **Autózzon közösségi területre [Drive to Community Lot]:** A telefonos, taxihívásos akció helyett immár saját autóval is el lehet menni bármelyik közösségi helyre. Válaszd ki ezt a pontot, majd a megfelelő helyet, és máris útnak indul simed (bárki lehet, nemcsak a tulaj). Ez egyébként jelentős időmegtakarítás, hiszen nem kell megvárnod, míg a bérkocsi megérkezik.

- **Tegyen egy kört [Take a Spin]:** Egyórás örömködés, azaz a szórakozás szükségletet elégíti ki, az autók mellett feltüntetett mókafaktor erre vonatkozik. Egyébként ez is nagy öröm a filmkészítőknek – elküldik a nejt autókázni, a férjuram nekiesik a cselédnek, aztán a visszaérkező asszony gondoskodik a megfelelő dramaturgiáról...

- **Autózzon a munkahelyére [Drive to Work]:** Egy órával a sim (minden családtag, nemcsak a tulaj!) munkaidejének kezdete előtt érhető el, és a műszak végéig él. Mint fen írtam, egy óra késés még belefér a pakliba, ami ismét kellemes időspórolás.

- **Vigye iskolába... / XY simet [Take to School]:** Ha van iskolás a családban (gyerek vagy tini), egy órával a tanítás kezdete előtt megjelenik ez az opció; kiválaszthatod bármelyik ifjat, vagy az összest egyszerre. Tinitől felfelé bármely korosztály elviheti a porontyot a tanintézetbe; a sofőr hamarosan hazatér, a kölyök pedig majd normál módon, az iskolabusszal fog befutni a tanítás végén.

- **Autózzon iskolába [Drive to School]:** A tini maga is elhajthat a suliba. Itt nyilván azt kell mérlegelned, hogy ebben az esetben az autó nem lesz elérhető a tanítás végéig, így ha szükséged van rá, jobb az előbbi ponttal elvinni a srácot az intézménybe.

- **Autózzanak a munkahelyre... / XY simmel [Carpool to Work with...]:** Ha a házban több sim munkaideje ugyanakkor kezdődik, együtt is elmehetnek melózni. Ez nem automatikus, a „nem tulajdonosért" be fog futni a munkahelyi autó, ilyenkor törölni kell az akciót, és a gépen kiválasztani ezt az opciót (ha több ilyen sim is van, mindenkinél el kell játszani ezt). Amennyiben a két koma nem azonos időben végez, a tulajdonos fog hazajönni a verdával, a másik a normál munkahelyivel. Természetesen itt lehet „játszani" az időpontokkal, vagyis ha „A" műszakja reggel nyolckor kezdődik, „B"-é kilenckor, 8:45 magasságában mindkettejüket el tudod autóztatni így, köszönhetően ugye az egyórás engedménynek.

- **Autózzon a suliba... / XY simmel [Carpool to School with...]:** Ez az akció hasonló a fentihez. Szükséges hozzá legalább egy tini, plusz még egy gyermek vagy tinédzser családtag, ekkor a tini mindenkit el tud vinni a suliba (nem tévesztendő össze az iskolába szállítós akcióval!). Ha az együtt utazók eltérő korúak, a gyerekek az iskolabusszal fognak hazaérkezni, a tinik az autóval.

- **Riasztó beszereltetése [Get Alarm Installed]:** Hasznos akció, ha nem akarod, hogy a betörő megfújja a családi autót (elméletileg ezt ki lehet váltani azzal, hogy a ház falán kívülre szereled fel a lakásriasztót a MoveObjects kóddal, ahogy erről az I. részben szóltam, de nem baj, ha a biztonság kedvéért azért ezt is megejted). Természetesen ez az opció csak egyszer jelenik meg, ha kiválasztod, az aktív sim elhajt, majd egy óra múlva visszatér, immár a felszerelt géppel, és 250$-ral könnyebb pénztárcával. Nem kell aggódnod, a simek automatikusan kikapcsolják a rendszert, ha belecsüccsennek.

- **Üljön a járműbe [Sit in Vehicle]:** Elhelyezkedés az ülésen. A komfort növelésére is jó, de fő szerepe az alább következők aktiválásában van.

- **Kapcsolja be a rádiót [Turns Stereo On]:** A kocsiban ülő sim bekapcsolhatja az autórádiót. Míg bent ül, elérhető az összes, zeneberendezéseknél szokásos opció, azaz az átkapcsolás, a következő dal játszása, no és a kikapcsolás.

- **Táncoljon [Dance]:** Ha szól a zene, a közelben állók a kocsin kattintva elérhetik ezt az akciót. A bent ülőt természetesen előbb ki kell szállítanod, hogy ő is csatlakozhasson a bulihoz (lásd lejjebb).

- **Lámpák felkapcsolása [Turn Lights On]:** A kocsi reflektorát lehet felkapcsolni, hangulatvilágításra. Szerencsére a simek világában az aksik örökéletűek...

- **Csók [Kiss]:** Ez kis szervezést igényel, két simet bele kell ültetned a kocsiba, ezután elérhetővé válik ez az akció, ami a teljesen sztenderd csókolózás.

- **Ölelkezés [Make Out]:** Lásd az előbbi pontot, a komolyabb, ölelkezős csók ülős verziója.

- **Etye-petye [WooHoo]:** Ez is a normál interakciónak felel meg. Érdekessége, hogy ha ezt közösségi helyen vezényled le, ugyanolyan nyilvános kettyintésnek számít, mint az öltözőfülkés vagy a most bemutatkozó fotósfülkés akció.

- **Gyermeknemzés [Try for Baby]:** Ebben sincs sok újdonság, hasonló a normál társához.

- **Kérje meg, hogy szálljon ki... / XY [Ask to Get Out]:** A megadott sim kiszállítása a gépjárműből.

Fontos azt is megjegyezni, hogy ezek a csudás sim-autók mágikus belsővel bírnak, így korlátlanszámú figurát képesek befogadni – ahogy a csoportos buliknál írtam, akár egy komplett baráti társaság beléjük fér.

III.10.2.3. A közösségi helyek új tárgyai

A közösségi helyek katalógusában ezúttal kevesebb újdonságot találunk, ám ennek kizárólag az az oka, hogy a legtöbb móka, mint az ülőbútorok, a táncgömb, a pókerasztal, a kuglipálya, a fotófülke, vagy a különféle világítási és dekorációs cuccok mind elhelyezhetők magántelken is.

Elektronika [Electronics]

Van két új hangszórónk; ugye az alapjátéknál megbeszéltük, hogy a közösségi helyek hangszórói abban egyediek, hogy mindegyik adott stílusú zenét sugároz folyamatosan. Az éttermi, belvárosi, szórakozós hangulathoz a most két friss társat kapunk: a pepita az '50-es évek zenéjét tolja, ami egy amcsi bisztró hangulatához remek, míg az elegáns faborításúból klasszikus zene árad, ez pedig a franciás, finom restaurantok szinte nélkülözhetetlen kelléke.

Vegyes [Miscellaneous]

- A *„Kulinaar" Professzionális Főzőpult [Tempest Cooktop from Cuas]* az éttermek elengedhetetlen felszerelése, ez generálja ugyanis a séf NPC-t, azaz e nélkül nem működik az üzlet. Bővebben lásd a következő fejezetet!
- A *„Gastronomique éttermi recepciópult" [„Gastronomique" Restaurant Podium]* a fentihez hasonlóan kötelező az éttermekbe, hozzá tartozik a vendéglátó NPC. A tudnivalókat ezzel kapcsolatban lásd a 6. fejezet 3. szakaszában!
- A *„KénySzer Parfümállvány" [„Compulsion" Fragrance Display]* a be-

indulásos mókához szükséges, azaz fogalmazhatunk úgyis, hogy a kémia egyik katalizátora. Az itt kapható parfümről e fejezet 4. szakaszában részletesen.

III.10.3. Az új aspirációs jutalmak

Egyetlen új cucc van, a **CsiriBú CsereBáj Masinéria [ReNuYuSenso Orb].** E csudagömb segítségével megváltoztathatod hősöd aspirációját, és a beindulás/taszítás hozzárendelést. Tini, fiatal felnőtt, felnőtt és idős is igénybe veheti, 6250 pont az ára, csak ötször használható. **Ám vigyázat!** Ha simed zöld, vagy vörös szintnél használja a szerkezetet, tragikus következménye lehet: hősöd egy új, speciális aspirációhoz jut, erről lásd a 4. fejezetet. Ha ez történik, jobb, ha hamar felpörgeted a mércédet aranyra vagy platinára, és ismét használod a gömböt (persze ha tetszik a dolog, csak hajrá...).

Fontos megjegyezni, hogy e gömb segítségével megváltoztathatod simed életcélját is, hiszen minden alkalommal, amikor kiválasztasz egy aspirációt, a szimuláció mellésorsolja a „fővágyat". Így ha nem tetszik, amit tudósod kapott, válassz ki bármely más életutat, majd ismét a Tudást, hátha összejön a megfelelő életcél!

III.10.4. Fogyóeszközök személyes használatra

Újabb érdekesség, hogy, hála a készletnek, van néhány olyan cucc, melyet megvásárolhatsz, és párszor bizonyos célokra felhasználhatsz.

- **CsiriBú CsereBájital [ReNuYu Porta-Chug]:** Ez egy különleges, kék színű ital. A csomag telepítése után a játék automatikusan, véletlenszerűen beállítja a szomszédságban élő összes sim vonzás/taszítás mátrixát. Természetesen lehet, hogy ez nem a legjobban sül el, viszont még nincs annyi aspirációs pontja egy adott simednek, hogy megvehesd a fent bemutatott gömböt. Erre gondolva a fejlesztők mindenkinek a zsebébe (azaz eszköztárába) csempésztek egy fiolát, melyben egyetlen adag ilyen lötty van, ennek elfogyasztásával ugyanúgy megkapod a változtatás lehetőségét, mint a gömb esetében. Sajnos később ilyet nem lehet venni, persze kerülőút van: ha valaki jó úgy, ahogy van, a készletéből leteheted a földre az üvegcsét, másik simed pedig felveheti. Vigyázat: a mellékhatása is ugyanaz, mint a gömbé, tehát arany aspirációs szint alatt használva hősöd „sajtos komává" válhat!

- **„KénySzer" Melvin Steintől [Compulsion by Melvin Stein Cologne]:** Ehhez a löttyhöz a második szakaszban bemutatott, közösségi helyeken elhelyezhető KénySzer Parfümállvány [„Compulsion" Fragrance Display] segítségével juthatsz (kell mellé telepítened egy kasszát is persze). Vásárlás után simed eszköztárába kerül, át is lehet adni másnak, ha leteteted a földre, majd másvalakivel felveteted. Ha van valakinél ilyen lé, elérhető rajta a „Használjon parfümöt" [Use Cologne] akció. három játékóráig tart a hatása, melyet a sim körül repkedő virágok jeleznek, de meg is lehet szabadulni tőle egy kiadós zuhanyozással, fürdéssel, vagy az autonóm szivacsmosdással, illetve medencében úszkálással. A többi vonatkozásában lásd az 5. fejezetet; miután kiderítetted, hogy a partnert vonzza, és nem taszítja a parfüm, gyorsan rá lehet locsolni simedre, és összejönni az illetővel. Ez egy kis stratégiai játék, hiszen amint rákented hősödre, három órád van rá, hogy megfelelő szintre emeld a kapcsolatot, hiszen ha elértél egy megfelelően erős kapcsolati szintet valakivel, már nincs akkora jelentősége a kémiának.

- **Vamprocillin-D:** Rendkívül egyszerű hatású, ám annál fontosabb lé, a javasasszonytól vásárolható. Ha egy vámpír elfogyasztja, visszaalakul normál földi halandóvá, avagy mezei simmé. (Ha egy ilyen koma issza meg, természetesen nem történik semmi.) Bővebben lásd a vámpírokról szóló, 9. fejezetben!

- **Szerelmi bájital #8.5 [Love Potion #8.5]:** Ezt az itókát is a javasasszony árulja, elfogyasztása három órára 100 ponttal növeli simed vonzerejét mindenki számára. A létyó elkortyolása után hősödet vörös és rózsaszín szívecskék lengik körül, ez jelzi a szer hatását. Kiváló a szer arra, hogy hamar elérj bizonyos kapcsolati szinteket, és nemcsak romantikusra gondolok, hiszen például barátszerzésre is remek, hála a kémia interakciókra kifejtett hatásának. Hogy ezt érthetőbben kifejtsem: az 5. fejezetben már körbejártuk a vonzódást és a kémiát. Itt megbeszéltük, hogy ennek kiszámításánál a két fél vonzódásának átlagát számolja ki a szimuláció. Könnyű tehát belátni, hogy az átlagszámítás miatt (ahol ugye kettővel osztunk), a 100 pontos növelés tutira 50 pontot emel a kémián, így az egy fokozattal feljebb lép, hiszen a pozitív szintek alapértékei 11, 36 és 70, és bármelyikhez adunk ötvenet, az új érték már a másik sávba esik. Egy példa: simed 74 ponttal – erősen - vonzódik valakihez, aki hozzá 36 ponttal (közepesen). Ez ugye (74+36)/2, azaz 55 pont, emiatt a két fél kémiája közepes szinten áll. Az ital hatására ez így alakul: hősödnél még mindig 74 a pont, a partnernél viszont 136, így a képlet most: (74+136)/2, azaz 105, a legmagasabb szint. A semleges helyzetnél közepes szintre kerülsz (szélső értékeknél: -10+50 = 40, illetve 10+50 = 60), egyedül a taszításnál kétesélyes a dolog, hiszen itt ugye -140 és -9 a két határérték, így csak -60 esetén tudsz a neutrális pontra érni (-60+50=10). Nagyon vigyázz azonban, ne itass meg még egy italt hősöddel, míg egy előző adag még hat! Simed fuldokolni kezd, komfortja és higiéniája lenullázódik, és pontosan ellenkező hatást érsz el, azaz mindenki a legteljesebb mértékben taszítónak fogja találni őt.

III.11. Éjszakák, kreatívoknak

Ez a csomag is kínál a kreatív rajongóknak csemegéket, hiszen egy teljes belvárost felépíthetünk, éttermekkel, mulatókkal, szórakozóhelyekkel.
A magánházakat is teljesebbé tehetjük a garázsokkal, no meg számtalan apró finomsággal. Az Egyetem csomaghoz hasonlóan az új építési lehetőségeket is ebben a fejezetben részletezem, kezdjük is ezzel a sort.

III.11.1. Az építési menü újdonságai

Először fussunk át pontokba szedve az egyszerűbb növumokról:

- Van pár új telekméret: 3x1, 2x2, 2x3, 2x4, 5x2, 5x6; ezek egy része nyilván kiváló különféle közösségi helyek építésére.
- Ha egy lakatlan házat behelyezel a „Telkek és házak" gyűjtőbe, majd innen kipakolod a városba, ennek egy másolata mindig ott marad (ezt a Delete gombbal törölheted), így például könnyen kialakíthatsz egy azonos épületekből álló lakótelepet. A lakott házra mindez nem vonatkozik.
- Nagyszerű lehetőség a félfalak építése; ezek térelválasztóként funkcionálhatnak, kiválóan lehet éttermekben használni őket, de odahaza is számos felhasználási területe lehetséges. Egyet mindenképp meg kell jegyezni: ha ilyent helyezel el, ez nem választja szét a helyiségeket „szimulatíve", azaz egy félfallal kettéosztott szoba egynek számít, akár világítást, akár a környezeti hatásokat nézve (ha az egyik felében sok a szemét, a másik is koszosnak lesz minősítve), és sem ajtót, sem ajtókeretet nem építhetsz bele.
- Végre lehet sarkos medencét építeni, mert megjelent egy 1x1-es átlós elem, ráadásul mindenféle átlapolásra készen, ennek segítségével tetszőleges formájú medencét hozhatsz létre. A CTRL lenyomás mellett törölni is lehet, így szigeteket is kialakíthatsz utólag.
- Némi hibajavítás: a kapcsolódó oszlopok alá is lehet bármilyen tárgyat helyezni, és a nem kiegyenlíthető lejtőket (mint amilyen például egy alagsorba vezető lépcső mellett alakulhat ki) burkolhatod, így kicsit pofásabbá teheted a telkedet.
- Van egy új terepsimító eszköz, mellyel egy hegyes-dombos talajt lehet „megszelídíteni", azaz csökkenteni a csúcsokat úgy, hogy közben a hegyek és völgyek magassági arányait megtartod.
- És végül egy új, hasznos csaláskód, mellyel érdekes hatású tetőket hozhatsz létre – lásd a Mellékletek ide vonatkozó passzusát!

Autóbehajtók és garázsok

Ez már nagyobb falat, és teljesen új, hiszen az autók megjelenése hozta magával az építési katalógus ezen opcióját, mely az új „Garázs" [Garage] menüpont alatt található.

Az első lépés egy kocsibehajtó (Driveway) építése (tíz egység hosszú és öt egység széles helyet igényel a telken), amit úgy kell elhelyezned, hogy minimum 7 egységnégyzetre legyen a telek jobb szélétől (a ráforduláshoz szükséges), és a megfelelő elem illeszkedjen a közútra. Ha ez kész, már elhelyezhetsz rajta egy autót.

Fontos megjegyezni, hogy ha a családban több autó is van, minden egyes autónak kell egy-egy „talapzat". Ez lehet kettő vagy több egymás mellé helyezett behajtó – vagy megtoldhatod ezeket egy újabb elemmel, melynek stílusosan hosszabbítás (Extender) a neve, közvetlenül a behajtó mögé kell helyezni, azaz hozzá csatlakoztatni, és további nyolc egységet igényel a telekből. Az ne feszélyezzen, hogy ebben a kombinációban az egyik autó a másik mögött áll; a simek csodákra képesek a gépeikkel!

A következő lépcsőfok annak eldöntése, hogy megelégszel-e mindezzel, vagy szeretnél garázst építeni a járműnek. Ha a kérdésre „igen" a válasz, szigorú építési előírásokat kell betartanod. Először is a behajtóhoz mindenképp kell csatlakoztatnod egy hosszabbítást. A garázskaput (mely csak az itt található kapu lehet, a kerítéskapuknál vagy a normál ajtóknál található nyílászárók nem) kizárólag a behajtó és a hosszabbítás, vagy két hosszabbítás csatlakozási pontjára állíthatod fel. Ha ez kész van, jöhetnek a falak. Ezek nem keresztezhetik a toldóelemet, tehát a garázs minimális mérete 8 egység hosszú és 5 egység széles lehet. Hangsúlyozom: a fal csak a hosszabbítás köré építhető, a behajtó köré nem, annak mindig a szabadban kell lennie.

Még valami! Ha megépítettél egy behajtót, elhelyeztél rajta egy autót, majd később hozzátoldasz egy hosszabbítót, és garázst építesz eköré, észre fogod venni, hogy simjeid nem használják azt. Nos, a magyarázat – és a megoldás – egyszerű: a járművet a karakterek oda viszik vissza, ahonnan elvitték. Magyarul: ha azt akarod, hogy hősöd a garázsban tárolja a gépet (ami ugye a vámpíroknak például létfontosságú), simán, vásárlás módban pakold be oda azt; a következő alkalommal a használója onnan hajt ki, és oda is hajt vissza. Mint említettem, ha ezután még egy autót vásárolsz, és a behajtóra teszed, a simeknek semmilyen problémát nem jelent, hogy a garázsban állót használják, még akkor sem, ha a másik az ajtó előtt parkol.

III.11.2. Új szórakozónegyed létrehozása

A készítők kellemesen megkönnyítették a dolgunkat, ugyanis bármelyik katalógust megnyitva a kollekcióknál jó pár új mappát találsz: van egy Nightclub, egy Teke és egy Éttermi kollekció, melyekben sorban a zenés-táncos, az aktívabb kikapcsolódást biztosító helyek, illetve a restaurantok minden felszerelését, és az építési katalógus megfelelő elemeit tartalmazzák. Ezen kívül van egy teljes kollekció, benne minden új cuccal, és egy olyan, melyben az építési menü friss eleme találhatók meg.

Étterem építésénél kötelező elhelyezni az alábbiakat: recepciópult (Restaurant Podium), Professzionális Főzőpult (Tempest Cooktop), egy étkezőasztal egy étkezőszékkel, vagy egy bárpult, plusz hozzá egy bárszék. Ha ezek közül bármelyik hiányzik, az étteremre az „Under construction" tábla kerül, és nem nyit ki!

További tanácsok a restaurant kialakításával kapcsolatban:

- A vendéglátó pulpitusa körül legyen elég hely, mert ott fognak csoportosulni a kajára vágyó simek, és nagy lesz a tumultus.
- A pulpitus azonban ne legyen túl távol az asztaloktól, hiszen a vendéglátó a vendégeket az asztalukhoz fogja kísérni, és az idő ebben a játékban különösen jelentős.
- Az asztalok között legyen minimum egy egységnyi hely, hogy a pincér körbe tudja rohangálni azokat.
- Egy pincér hét asztalt tud kiszolgálni. Ha elhelyezel egy nyolcadik asztalt, az étterem „felvesz" egy újabb pincért.
- A speciális „booth" interakciókhoz nemcsak „booth"-ra van szükség: csak akkor működnek, ha két egység széles asztal köré tekered őket (mint az éttermekről szóló részben írtam, a magyar fordítás kissé el van rontva, így esetünkben a „booth" csak és kizárólag az étkezőszékeknél található ülőkére vonatkozik, a kanapéknál lévőre nem).
- A konyhában legyen elég hely, a tűzhely előtt minimum kettő, hogy a séf és a pincér ne akadályozza egymást, és egyik a másikban ne akadjon el.
- A fejlesztők egyszerűsítették az éttermi hierarchiát, így a mosogatást is a pincér végzi. Mivel a szakács az elkészült ételt a legközelebbi munkapultra helyezi, és a felszolgáló onnan veszi el, ezért mindezt összevetve a jó konyha így néz ki: az említett tűzhely, egy, de még inkább két munkapult, mosogató, ennek közelében az éterem felé nyíló ajtó.
- A konyhából legalább két ajtó vezessen ki az étterembe, és ha lehet, a vendégforgalomtól távol helyezd el a helyiséget, hogy a pincér könnyen ki-be rohangálhasson – rossz megoldás tehát például a közelébe építeni a vécét, vagy az emeletre vezető lépcsőt.
- Gondolva arra, hogy simeddel meg akarsz majd lógni fizetés nélkül, érdemes beépíteni egy hátsó ajtót, lehetőleg távol a vendéglátó pulpitusától. Vedd figyelembe a 6. fejezetben leírtakat (3. szakasz 4. pontja), azaz kellő átgondolással egy ügyes „egérutat" építhetsz ki.
- Az éttermet úgy építsd ki, hogy legyen legalább egy nagy, 8-10 fős asztal csoportnak, pár négyszemélyes, plusz néhány kétszemélyes szeparé. A kétfős megoldást úgy kell kialakítanod, hogy a partnerek egymás mellett ülhessenek, hiszen az „ülős" interakciókat így fogod tudni elővezetni.

IV. THE SIMS 2 – A KONZOLOS VERZIÓ

A játék konzolos verziója lényegesen eltér a PC-s alapműtől. Picit túlozva azt mondhatnánk, hogy ez egy erősen felturbózott Sims1, jó pár tárgy például ismerős lesz ama játékból és kiegészítőiből. Nem teljesen világos, mi áll a döntés hátterében, és miért nem tudták a fejlesztők a PC-s verziót átemelni ide. De ne keseregjünk ezen, lássuk, mit kínál számunkra ez a játék!

IV.1. A játék indítása

A játék indulásakor a sztorimód pályáját láthatod a háttérben, és három lehetőség közül választhatsz:

- **Story Mode**: Egy komplett történet, melyben az általad megalkotott hőst kell terelgetned, a különféle feladatok megoldásával érheted el az újabb helyszíneket. Erről a 7. fejezetben lesz szó részletesen.
- **Sims Mode (Freeplay):** Ez az úgynevezett szabadjáték. Vagy egy előre elkészített, vagy egy általad létrehozott (maximum négyfős) „családdal" kell nyomulnod, semmiféle kötöttség nincs, ez a mód hasonlít legjobban az eredeti játékra. Erről (és az idézőjel okáról) hamarosan.
- **Credits**: A fejlesztőstáb névsora.

Az első két pont közül bármelyikre böksz, újabb opciókat kapsz:

- **Continue Game**: Ha van elmentett játékállásod, itt indíthatod el.
- **Start New Game**: Itt pedig friss etapot indíthatsz.

Fontos: *utóbbi pontra bökve figyelmeztetést kapsz, hogy a szabadjáték és a sztorimód egyetlen mentési helyet használ. Azaz ha van egy futó történetmeséléses mókád, és belevágsz egy kis független terelgetésbe, előbbi örökre elveszik. Ennek egyetlen rációja az, legalábbis a rendelkezésemre álló források szerint, hogy a sztorimódban megnyitott cuccok (lásd a „Szezám, tárulj!" fejezetet) így elérhetővé válnak a szabadjátékban is, hiszen amúgy itt nem lenne lehetőséged például a karaktertervező stúdió lelakatolt holmijainak elérésére. Azért a feltételes mód, mert nekem Xbox-on valahogy ez nem működött, más konzolon nincsenek tapasztalataim – de vegyük ezt alapnak, tehát jó, ha előbb a sztorimódot tolod végig, és ezután állsz neki egy szabadjátéknak.*

Ha bármelyik lakott házat választod, újabb lehetőséget kínál fel a gép:

- **Enter House**: Belépsz az ott élő család életébe, saját sztorit „írhatsz" a főszereplésükkel.
- **Evict Family**: A família kiköltöztetése (nem vesznek el, lásd lejjebb!), marad az üres, bútorozatlan ház.

Az utóbbi pontra kattintva ismét kapsz két opciót:

- **Move in a Family**: Új ablak kerül eléd, melyben láthatod a szabadmódban a fejlesztők által létrehozott két családot (lásd lejjebb). Alapban mindkettő halványan jelenik meg, hiszen „játékban vannak". Ha más házba akarod pakolni őket, vagy más terveid vannak velük, a fent leírt módon előbb ki kell költöztetned őket, ekkor elérhetővé válnak. A következő négy üres gomb felirata „Create New Family", erre bökve bejutsz a karaktertervező stúdióba, és ott létrehozhatod saját simedet vagy családodat, amelyeket azután itt meg fogsz találni bármikor, mint amolyan sablonokat. Végül legalul van még két család, ezek szintén „gyáriak", teljesen szüzek, 20 ezres családi kasszával, velük is próbálkozhatsz; az „Edison" négy lány, a „Pinkerton" négy srác, az összes (!) koma Romantikus, nyilván avégből, hogy gyakorolhasd a szocializálást, bár sietve hozzáteszem: lélekölő meló négy ilyen aspirációjú sim vágyait ápolgatni...
- **Bulldoze Location**: A ház is le lesz gyalulva, azaz az adott helyen felépítheted saját házikódat, ha mindenképp építkezni akarsz.

Ha létező családot választasz ki, újabb három lehetőséget kapsz, fentről lefelé: a família megváltoztatása (átkerülsz a stúdióba, ennek kezelését lásd a következő fejezetben!), törtése (ezzel végképp megszabadulsz tőlük), illetve maga a beköltöztetés. Megjegyzés: a stúdióban csak a simek kinézetét tudod átvariálni, tehát nevet, aspirációt, személyiséget nem változtathatsz meg!

Nézzük a négy, választható telket-házat!

- **8 Rockpile Rd / Strangetown**: A négytagú Freebers család életének irányítását veheted át. Itt is mindenki Romantikus, tehát mindet elküldheted a divatszakmába, legalább nem kell annyiféle jártasságfejlesztő eszközt venned (2220$ a család vagyona, valakit vagy valakiket mindenképp dolgoztatnod kell). Másrészt itt is kipróbálhatod a szocializálást jól, ahogy fentebb írtam, a fejlesztők nem voltak hívei a változatosságnak. Alapban mindenki 20 pontos kapcsolati értékkel viszonyul a többiekhez, és rajtad áll, hogy hogyan fejted ezt ki. Az aspiráció miatt a komák nem akarnak házasodni, így egy összevissza etyepetyéző, szabad szerelmes kommunát alapíthatsz, csak a féltékenységre kell vigyáznod, azaz alapos szervezőmunkát igényel a dolog. Az indulótőkéből valami kreativitás-fejlesztő cuccot vegyél, például egy festőállványt; megpróbálkozhatsz az újságból is állást találni, de vehetsz egy számítógépet is, csak azzal kiüríted a malacperselyt (persze némi veszteséggel el is adhatod rögtön).
- **14 Arbor Grove / Pleasantview**: A Newbie família él itt, Bob és Betty, és nem meglepő módon ők is Romantikusak, tehát lásd, mint fent. 16 500$ az indulótőke, ebből azért bátrabban költekezhetsz.
- **95 Largess Lane / Pleasantview**: Egy üres telek, 6500$ leszurkolása után a tiéd lehet.
- **87 Yamoto Crest / Melbourne:** Itt is új életet kezdhetsz, az ingatlan ára 8500$.

Ha friss családot költöztetsz be valahová, 20 ezer simoleonnal indulnak, függetlenül a família létszámától. Ebből az összegből a beköltözés pillanatában levonásra kerül a telek vagy ház ára, a többiből kell gazdálkodniuk.

Mivel a játék alapvetése egy sim létrehozása, kezdjük az ismerkedést ezzel az elemmel!

IV.2. CAS, avagy készíts egy simet

A CAS-ban, azaz a Create-A-Sim stúdióban tudsz új simet létrehozni, és egy meglévő kinézetét megváltoztatni. A kétféle játékmódban eltérő a stúdió indulása:

- A **sztorimódban** egyből a tervezéshez jutsz, ugyanis itt csak egyetlen komát lehet létrehozni, magát a főhőst, amint az ő formálásával végeztél, a szimuláció automatikusan elindítja a történetet.

- A **szabadjátékban** családokat tudsz létrehozni, ezek maximum négy főből állhatnak. A „család" szó a konzolos verziókban erősen formai kitétel, ugyani csak egy lakóközösséget hozhatsz létre, akik induláskor 20 kapcsolati ponttal bírnak. Ha házaspárt akarsz készíteni, meg kell alkotnod a két karaktert, majd a játékban összeboronálni őket. Semmiféle más rokoni kapcsolat nem képzelhető el, ebben a változatban csak barátok vagy szerelmek vannak, se öregedés, se generációk, se gyereknemzés- és nevelés nincs. A család létrehozása egyszerű: a nagy pluszjelre kell bökni, lepörgetni a lent leírt módon az első figura létrehozását, ezután visszakerülsz ide, és mindezt még háromszor megismételheted. Ha már több sim ácsorog a függöny előtt, köztük a d-paddal válogathatsz, az aktuálisat, mint a szimulációban is, a feje feletti kristály jelzi. Ekkor az ecsettel változtathatsz rajta (csak a külső jegyeit!), a „-" gombbal törölheted őt, a pipával zárhatod le az egészet, és kerülhetsz vissza a családválasztó képernyőre.

Maga a karaktergenerálás egy érdekes megoldással indít. A megfelelő nem (balra nő, jobbra him) jókora „Generate" gombjára bökve a játék elkészít egy családfát – a háttérben lévő galéria portréin rutabbnál ijesztőbb nagyszülők és szülők tűnnek fel, és ezekből a PC-s alapműben megismert genetika alapján létrejön egy oly rút leszármazott, melyhez fogható a természetben soha. A férfiak leginkább egy identitására büszke, techno- vagy punkzene rajongó, tyúkmellű transzvesztitára hajaznak, a nők pedig koravén, madárijesztő figurák. Ne ess kétségbe, ezen szerencsére lehet segíteni, úgyhogy gyorsan válaszd ki a pipát, és nyomd meg az akciógombot (középen, zöldben)!

Megjegyzés: *észre fogod venni, hogy egy csomó cucc (hajstílus, tetoválás, ruhadarabok) le van zárva egy méretes lakattal, ezek eléréséről lásd a „Szezám tárulj" fejezetet!*

IV.2.1. Body [Test]

Itt tudod simed külső megjelenését megváltoztatni. Azt javaslom, hogy mielőtt ebbe belevágnál, „nyírd kopaszra" hősöd, és vetkőztesd le, ahogy tudod (férfiaknál rövidnadrágra, nőknél melltartóra és sortra), hogy minden részletet pontosan állíthass be!

- **Skin Tone**: a bőrszín változtatása a d-pad jobbra és balra irányával. A PC-s verzióval ellentétben itt földön kívülieket is létrehozhatsz, ennek megfelelően ehelyütt az ezekre jellemző zöld bőrszínt is beállíthatod.
- **Body Type**: Testalkat (kövér vagy sovány), szintén csak léptetni tudod.
- **Morph Body**: A test alakítása, ebbe már „bele kell másznod"; külön tudod a törzs, a kar és láb alakját változtatni a bal karral tudod változtatni a formát.
- **Morph Head**: Mint fent, a koponya formáját, a szem, a száj, az orr és az áll méretét, kinézetét lehet megváltoztatni.
- **Hair**: Kiválaszthatod simednek a megfelelő frizurát, majd a megjelenő almenüben ennek színét, illetve a fejlesztők által jópofának vélt kiegészítőket, ezek legtöbbje frizuránként változik.
- **Makeup / Facial Hair:** Női hősödnek rémisztő sminket, férfi simednek arcszőrzetet pakolhatsz fel, utóbbi színe megegyezik a hajszínnel.
- **Tattoos:** Ez legalább jó, tetoválást pakolhatsz fel, a karra, a testre és a lábra. Ezek többrészesek is lehetnek, mindig forgasd meg simedet, hogy lásd, melyik varrás hová került!

IV.2.2. Fashion [Módi]

- **Head**: A fejrevalók, azaz kalapok, sapkák, egyebek, illetve külön menüben a szemüvegek. Előbbieknek színét, anyagát és viselési módját is megszabhatod, utóbbiaknál csak a lencse színét.
- **Tops**: Három kategóriát találsz itt: alsó-, és felsőing, valamint kabát. Ezzel elég változatos hatásokat érhetsz el; természetesen nem kell mindegyiket ráaggatni simedre, elég egyet, de férfi hősöd akár félmeztelenül is flangálhat (ezt az első menüben találod, külön viseletként). A további beállítások elég széles variációt tesznek lehetővé, mind a ruhadarabok színét és anyagát, mind viselésük módját kiválaszthatod, az ingek ujját felgyűrheted vagy el is tüntetheted, hordhatod a felsőrészeket begombolva vagy szabadon lógva, a kabátok gallérját is felhajthatod. Próbálgasd bátran, ez a játék egyik legjobban sikerült része!
- **Bottoms and Shoes**: Nadrágokat és szoknyákat, valamint cipőket választhatsz. Előbbieknél a színt, anyagot, stílust is változtathatod, utóbbiaknál csak a színt.
- **Accessories**: A karokra, a derék köré és a fejre pakolhatsz ékszereket és kiegészítőket, a piercinget is beleértve, színben, anyagban változatva ezeket, illetve a karra valóknál azt is meghatározhatod, melyiken hordja azt simed.

IV.2.3. Aspiration [Életcél]

Ez a legnagyobb falat, amit átemeltek a PC-s verzióból. Ugyanúgy, mint ott, itt is ki kell választanod simed számára egy életpályát, amelyen járni akarsz. Az adott aspirációhoz tucatnyi vágy és félelem kapcsolódik, ebből, mint a PC-s verzióban, a szimuláció itt is kiemeli a 4 legerősebb vágyat és a 3 legnagyobb félelmet, és az erre a célra szolgáló panelen kijelzi. Mindegyikhez kapcsolódik egy-egy pontszám; minél erősebb a félelem, vagy minél nehezebb egy vágyat beteljesíteni, annál több pont jár érte. Ha kielégíted a vágyakat, az aspiráció-mérő aktuális szintjéhez eme pontok hozzáadódnak, míg ha a félelmek várnak valóra, levonódnak (és kapsz egy újabb „lapot"), valamint maga a pontszám is elraktározódik. A panel bizonyos esetekben frissül, illetve magad is frissítheted, erről hamarosan részletesen. A szabad játékmódban csak zöld hátterű vágyakkal fogsz találkozni, a sztoriban viszont arany és platinavágyakkal is, ezekről ott fogok részletesebben írni, a félelem minden esetben vörössel jelenik meg.

Hogy ez mi mindenre jó, a PC-s alapműtől lényegesen eltér, ezért jöjjön egy kis összefoglaló, az egyes pontokat természetesen később sorra vesszük.

- Az aspirációs pontokkal elérhetővé tehetsz 50 különféle tárgyat, melyek a játék indításakor le vannak zárva, és csak adott pontszámot összegyűjtve válnak hozzáférhetővé (lásd a „Szezám, tárulj!" fejezetet). Az aspirációs szint a szükségletek kielégítésének idejét módosítja.
- Ugyancsak az aspirációs szint határozza meg, milyen tempóban csökkennek szükségleteid, azaz magas aspirációnál simed később lesz éhes, álmos és a többi.
- Végül hősöd életcélja határozza meg, a sztorimód utolsó pályáján mi lesz a végső feladat, amellyel tulajdonképpen megnyerheted a játékot.

Itt is vannak kategóriák, ám ezek a konzolos verzióban mások. Mégpedig:

- *Szocializálás:* Simed bizonyos interakcióra vágyik, illetve valakivel, vagy adott karakterrel el akar érni egy bizonyos nexust. Az ide kapcsolódó félelmek ezek ellentéte, tehát például a kapcsolatfelvétel visszautasítása, vagy egy barátság elvesztése.
- *Karrier és fejlődés:* Bizonyos szakmában állást kapni, feljebb lépni a ranglétrán, adott jártasságban fejlődni, pénzt keresni. A félelmek között szerepel a munka elvesztése, a lefokozás, vagy egy bumli, bár utóbbi adott esetben vágyként is jelentkezhet.
- *Főzés:* A konzolos verziók különlegessége az összetett ételkészítési rendszer, és az, hogy adott kaják mindenféle speciális hatással bírnak. Simed vagy ilyen különlegesség elkészítésére vágyhat (vagy félhet attól, hogy ilyet alkot), vagy csak valamely mezei étel elfogyasztására, felszolgálására.
- *Látogatás:* Néha ez is előbukkan, nevezetesen, hogy simed el akar utazni egy másik helyre, csak úgy, a móka kedvéért. Ide sorolható a sztorimód egyes fejezeteinek utolsó aranyvágya is, a következő helyszínre költözés.
- *Segítség:* Szintén különlegesség, ha ez megjelenik, simed segíteni akar valakinek. Ilyenkor át kell kapcsolnod a másik figurára, és az ő aranyvágyait kell kielégítened (csak sztorimódban fordul elő!).

Hogy milyen vágyak és félelmek jelennek meg, három dologtól függ:

- Maga az aspiráció. A Kreatív főzni akar valamit vagy festeni, a Romantikus szerelmeskedni, a Vagyon életutat járó pénzt keresni.
- A személyiség. A játékos sim valami szórakozásra vágyik, a nyílt beszélgetésre, a pedáns takarítana.
- Az adott szituáció. Ha simed ötödik szintre ért a logika jártasságban, vágyik a hatodik lépcsőfokra hágni, ha pedig összejött valami csajjal vagy sráccal, óhajthatja őt megcsókolni, ágyba vinni, akár összekötni vele az életét.

A panel teljesen felfrissül, amikor simed felébred, illetve ha egy vágy vagy félelem beteljesül. Kivételt képeznek a sztorimódban az arany és platinavágyak, ezek változatlanok maradnak, rajtuk kívül az összes többi viszont lecserélődik. Szintén a helyén marad az a félelem, mely e két különleges vágyhoz kapcsolódik (például valakit áthívni, illetve az, hogy az illető ezt visszautasítja), ezek párban tűnnek el, bármelyik beteljesülése esetén.

Van még egy különleges lehetőség: simed telefonon a „Call Therapist" menüpontra bökve önmaga is kezdeményezheti a panel frissítését. Ezzel csak akkor érhetsz el hatást, ha valóban történt valami érdemleges hősöd életében, így van értelme és helye egy új, erősebb vágynak; ha például összejött egy csajjal, és megjelent a vágy annak megcsókolására, ám közben egy másik hölggyel magasabb kapcsolati szintet ért el, a telefonhívás hatására immár az új partnerrel kapcsolatos vágy vagy félelem foglalja el a régi helyét. Ha mindez nem áll fenn, a hívás után egy az egyben visszakapod a régi listát. Sztorimódban természetesen ez sem érinti sem az arany, sem a platinavágyat, illetve a fent említett, ezekhez kapcsolódó félelmet sem.

A panelen fentről lefelé erősorrendben találod a négy vágyat és a három félelmet, mellettük, a balszélen az aspirációs mérce található, melynek magassága és színe határozza meg, hogy simed mennyire ügyesen járja életútját. Mivel nincs számmal jelölve az állapot, nem árt ezt áttekinteni:

- Vörös: -100 és -1 közötti, igen rossz, negatív aspirációs szint.
- Zöld: 1-500 pont közötti, pozitív, de alacsony szint.
- Arany: 501-800 pont közötti, erős pozitív állapot.
- Platina: 801-900 közötti „áldott állapot".

A fenti pontszámokkal súlyozhatod, egy-egy vágyad mennyit nyom a latba. Ha vörösből épp felkúszol zöldbe, az azt jelenti, hogy egy 500-assal tuti felmész aranyba, innen pedig egy 300 pont felettivel jön a platina. Az aktuális szint a szimuláció szempontjából különös jelentősséggel bír, ugyanis kihatással van a szükségletekre, az alábbi táblázat szerint:

Aspirációs szint	Szükséglet csökkentése	Szükséglet kielégítése
Vörös	normál	normál
Zöld	normál	normál
Arany	15%-kal lassabb	15%-kal gyorsabb
Platina	25%-kal lassabb	25%-kal gyorsabb

Amint láthatod, felbecsülhetetlen kincs ez, hiszen platinában lévő simednél például 25%-kal gyorsabban töltődik fel az energia alvás közben, vagy ennyivel hamarabb vágja be az ételt, miközben szükségleteinek amortizálódása ugyanilyen mértékben lassul. Mindez azt jelenti, hogy több ideje van „élni", azaz szocializálással, jártasságfejlesztéssel, és hasonló hasznos dolgokkal töltheti idejét. A vörösnél a büntetés nem ennyire jelentős, de azért meg fogod érezni ezt is, hiszen egy vécé-zuhanyzás-reggeli gyakorlatsor mindegyik elemével 15-15% százalékkal több időt tölt el hősöd, ezt összeadva már nem olyan vidám a helyzet.

Mint említettem, az egyes vágyak aspirációs pontszáma hozzáadódik a mércéhez és az érték külön is elraktározásra kerül, hiszen ezzel szabadíthatod fel a vásárlási katalógus egyes elemeit, a félelmek valóra válása esetén pedig a pont mindebből levonódik. Ám a mércére más is hat: minden egyes játékórában 2.5%-kal, azaz 12.5 ponttal csökken az értéke, mindaddig, míg eléri a nullát (a „homokóra" nyakát). Ez kis számolással azt jelenti, hogy egy csontra feltöltött mérőből 3 játéknap, azaz 72 óra alatt „eltűnik a higany" (72*12.5=900). Értelemszerűen ez azért van, hogy ne kényelmesedj el, tehát ha feltoltad platinába a mércét, ne dőlhess hátra elégedetten.

Az említett eltárolt pontszám esetében más a helyzet, ennél három fontos dolgot kell megjegyezni:

- Ez a „természetes kopás" az említett eltárolt pontokra nem hat, ezeket csak a vágyak és félelmek pontszáma érinti.
- Amint összeszedsz annyi pontot, hogy a katalógusban felszabadíts egy tárgyat, az örökre szól, azaz ha sorozatos kudarcokkal sikerül a pontszámot a határérték alá vinni, ez nem lakatolja le ismét a cuccot. Amit megszereztél, a tiéd.
- Épp úgy, mint a megkeresett pénzösszeg esetében, ezt a pontszámot az adott ház összes, irányítható lakója közösen növeli vagy csökkenti. Ha tehát simed élettársa beteljesíti egy vágyát, a pontszám hozzáadódik ehhez az értékhez, valóra vált félelem esetében levonódik. Azonban itt azt is el kell mondani, hogy a gép által irányított karakterek nem repülnek rá vágyaikra, azaz soha nem fognak egy sok pontot érő kívánságot direkt beteljesíteni, legfeljebb akaratlanul. Ha tehát az a vágya egyiküknek, hogy kivigye a szemetet, és amúgy pedáns az illető, autonóm módom elvégzi ezt a tevékenységet, ezzel begyűjti a megfelelő pontértéket. Nagyobb baj persze, hogy ugyanígy a félelmeit is realizálhatja, tehát nem árt, ha rendszeresen szétnézel a háztartásban, kivel mi a helyzet.

Lássuk az öt, választható aspirációt!

IV.2.3.1. Romance [Romantika]

- Javasolt karrier: Artist (művész), Fashion (divat)
- Jártasságigény: Karizma, kreativitás
- Fontos személyiségjegyek: Közvetlen és kedves (Outgoing, Nice)
- Platinavágy sztorimódban: Etyepetye 5 különböző simmel

Azok válasszák ezt, akik romantikus akciókkal akarják eltölteni a szabadidőt. Csókolózni, etyepetyézni, szerelembe esni, és egyéb ily vágyak hajtják e karaktereket. Nagyon vigyázz, mert az ilyen életutat járóknak a házasság a legnagyobb félelmük, és ha mégis „rabigába hajtod" simed fejét, folyamatosan félre akar majd lépni. Ráadásul arra is figyelned kell, hogy legfrissebb partnerét a koma ne egy olyan helyiségben, sőt házban támadja le, amelyben egy másik, hozzá romantikus kapcsolattal kötődő sim is tartózkodik, mert nagy balhé (és sok pontlevonás) fog bekövetkezni. Persze ahogy begyűjti hősöd az újabb és újabb skalpokat, úgy lesz egyre nehezebb megszervezni a friss légyottot. A szabadjátékban kedvező megoldás, ha romantikus simedet egy Hírnév aspirációjú simmel költözteted össze, mint lakótárs, utóbbi ugyanis csak barátkozni akar, így ő áthívhatja a figurát szocializálni, majd amint megvan a 40 feletti kapcsolati érték, színre léphet az amorózó, és jöhet a nagy románc. A romantikus sim nem feltétlenül vágyik majd munkára és karrierépítésre, ha igen, az a divatszakma lesz, bár a művészethez ugyanilyen jártasságok kellenek, így az is egy jó választás lehet (oda például nem kell annyi kreativitás, mint a módihoz).

IV.2.3.2. Wealth [Vagyon]

- Javasolt karrier: Athletics (sport), Business (üzlet), Crime (bűn), Medicine (gyógyászat)
- Jártasságigény: karriertől függ
- Fontos személyiségjegyek: karriertől függ
- Platinavágy sztorimódban: A család vagyona 30 ezer simoleon legyen

Nehéz út, mivel e simek alapeleme, hogy minél több pénzük legyen, és ezen drága holmikat vegyenek, munkában pedig egyre feljebb lépjenek a ranglétrán. Ők azok, akik abszolút munkamániásak, tehát egy napot sem hagyhatsz ki, folyamatosan pörögniük kell, hogy minél jobban kitömhessék a zsebüket. Bár itt több karrier is fel van tüntetve, én azt javaslom, ezen életutat inkább az üzletemberek és a bűnözők válasszák, a sportolónak jobb a hírnév, az orvosoknak a tudás. Mindkettőnél előny a nyitottság (a karizma és a barátszerzés miatt) és a komolyság (hogy gyorsabban tanulhassák a logikát); bár a business napszámosainak a kreativitást is fejleszteniük kell, de nem annyira, mint a gyors és rendezett agyműködést.

IV.2.3.3. Knowledge [Tudás]

- Javasolt karrier: Medicine (gyógyászat), Science (tudomány)
- Jártasságigény: *minden*
- Fontos személyiségjegyek: pedáns, komoly (Neat, Serious)
- Platinavágy sztorimódban: Minden jártasság legyen a maximumon

A tudósok életútja. Sokat kell tanulni, képességet fejleszteni, de olyan különlegességek is szerepelnek itt, mint szellemek látása, vagy ufók által elrablás. A két fő terület a logika és a takarítás, ezért adtam meg fent az ezek fejlesztését segítő két jellemvonást. A platinavágy igazi kihívás, a karizma sok robotolást kíván, a kreativitás a komolyság, a fizikum a lustaság miatt húzós. Célszerűen persze a szakma által igényelt területre kell koncentrálni, és ha ott a csúcsra értél, jöhetnek a többiek, minél drágább eszközökkel, az az komputeren blog írása, illetve a biztatás melletti gyúrás és a zongorázás (mindezekről később).

IV.2.3.4. Popularity [Hírnév]

- Javasolt karrier: Athletics (sport), Military (hadsereg), Politics (politika)
- Jártasságigény: karizma
- Fontos személyiségjegyek: nyitott, kedves (Outgoing, Nice)
- Platinavágy sztorimódban: 20 barát

Erre azok bökjenek, akik szocializálni szeretnének, hiszen e simek népszerűségre vágynak, evégből minél több barátot kell begyűjteni, bulikat rendezni. A szakma tekintetébe sajnos rossz hírem van a katonaságot és a rendvédelmet preferálóknak – igazából érthetetlen, előbbi miért is került ide, és ha már itt van, utóbbi miért nem tartott vele, hiszen *teljesen* megegyezik a két karrier. A sportoló és a politikus rendben van, náluk maximalizálni kell a karizmát, és rengeteg barátot begyűjteni, emellé előbbi az erőnlét miatt aktívabb kell, hogy legyen, utóbbi a logika miatt komolyabb (ugyanaz, mint az

üzletember, azaz kreativitás is kell). Nem mondom, hogy egyszerű a helyzet, hiszen a szocializálás és a jártasságfejlesztés is viszi az időt, viszont mivel a konzolos verziókban nincs öregedés, nem is kell annyira stratégiázni.

IV.2.3.4. Creativity [Kreativitás]

- Javasolt karrier: Artist (művész), Fashion (divat)
- Jártasságigény: Főzés, kreativitás
- Fontos személyiségjegyek: Játékosság [Playful]
- Platinavágy sztorimódban: Speciális hatású ételt készíteni

Ez új, legalábbis a PC-s alapjátékhoz képest. Minden, ami kreatív, vonzza e figurákat: gitározni, festegetni, új recepteket kreálni, a legutolsó divat szerint öltözni. Picit bele van egyébként gyúrva a PC-ből ismerős, és itt kihagyott Család aspiráció, hiszen itt is az egyik nagy terület a főzés, és általában több személyre. Arra viszont felhívom a figyelmet, hogy valami homokszem került a fejlesztők gépezetébe, ugyanis mind a művészethez, mind a divatszakmához *rengeteg* (13) barátra van szükség, azaz e téren ez az aspiráció erősebb, mint az amúgy – elméletileg – erre dedikált Popularity életcél. Ráadásul a piktoroknak épp annyira nem kell a jártasságfejlesztésre nekifeküdniük, mint az alapműben az életművészeknek [Slacker], pont a barátszerzés miatt, amiben még az is kissé érthetetlen, hogy az e területen elhelyezkedőknek fele akkora kreativitásra van szükségük, mint a kifutók világában forgolódóknak. Kicsit szerintem ez el van szúrva, de sajnos nem ez az egyetlen zavar a játékban...

IV.2.4. Personality [Személyiség]

Itt alakíthatod ki simed személyiségét, egyrészt állatövi jegyek kiválasztásával, másrészt a személyiségjegyek finomhangolásával. Mivel az asztrológiát könnyebb megérteni a személyiségjegyek ismeretében, ezért ezzel kezdem e rész ismertetését.

Ha kiválasztasz egy állatövi jegyet, alul az ehhez tartozó értékek beállításra kerülnek. Ezt megváltoztathatod: egy kigyújtott jelzőre kattintva az elalszik, és átkerül az oldalt látható gyűjtőbe. Minden karakternél 25 pontot lehet – és kell! – szétosztani. Ha csak nem akarsz egy semleges jellemet (mindenre 5 pont) kialakítani (amit én erősen ellenjavallok), nyilvánvalóan valamit erősíteni csak más jellemvonás kárára tudsz.

A személyiségjegyek a simek legfontosabb jellemzői, ezek határozzák meg, milyen gyorsan fejlődnek jártasságai, így közvetve befolyásolják karrierválasztását is, nagymértékben befolyásolják a szociális interakciókat, vagyis egész életét, ajánlom, az itt következőket alaposan olvasd át, hogy eldöntsd, simedet hogyan „gyúrod össze". Nagyon fontos, hogy jól dönts, hiszen ezeket a jegyeket később nem változtathatod meg. A jellemvonások után összefoglalom, egy-egy karrierhez milyen személyiség, milyen csillagjegy passzol, érdemes előbb azt a szakaszt is elolvasni! Ám mindenekelőtt van három terület, amit kicsit érdemes körüljárnunk.

A ponterősség

Mindegyik értéknél két szélsőség van: 0-4 pont esetén az alsó, 6-10 pont esetén a felső jellemvonás érvényes, az 5 a semleges. Az, hogy embered viselkedésében az adott jellemvonás milyen erősen jelentkezik, a közbenső pontoktól függ: egy 6 pontosan Pedáns jellemű ember készséggel takarít, bár nem töri össze magát ezért, míg egy 10-es nem nyugszik, míg a ház nem ragyog. Ezzel szemben már egy 4-es Trehány sem annyira veszélyes, mint a 0-ás, aki maga a káosz.

Kihatás szükségletekre

Mindegyik jellemvonás kihatással van bizonyos szükségletekre, kivétel az Ürítést és a Környezetet, ezeket semmilyen jellem nem befolyásolja. Lássunk egy gyors áttekintést!

- **Éhség:** Aktívnál gyorsabban, Lustánál lassabban csökken
- **Kényelem:** Lustánál gyorsabban, Aktívnál lassabban csökken
- **Energia:** Lustánál gyorsabban, Aktívnál lassabban csökken
- **Szórakozás:** Játékosnál gyorsabban, Komolynál lassabban csökken
- **Társaság:** Közvetlennél gyorsabban, Zárkózottnál lassabban csökken
- **Higiénia:** Trehánynál gyorsabban, Pedánsnál lassabban csökken

Itt a pontok eme csökkenés tempóját határozzák meg. Egy 6-os Pedáns higiéniája alig valamivel lassabban csökken, a 10-esé fele annyira, mint a normál érték (ami az 5-ösre jellemző minden esetben). Ugyanígy a 4-esé picit gyorsabban, a 0-ásé kétszeres sebességgel zuhan.

Kihatás jártasságokra

Fentiekhez hasonlóan a karrierekhez (és némileg a mindennapi élethez is) szükséges jártasságokat bizonyos jellemű simek gyorsabban sajátítják el. Erről is egy összefoglaló:

- **Főzés:** nincs kihatás
- **Műszaki:** nincs kihatás
- **Karizma:** a Közvetlen gyorsabban tanulja
- **Erőnlét:** az Aktív gyorsabban tanulja
- **Logika:** a Komoly gyorsabban tanulja
- **Kreativitás:** a Játékos gyorsabban tanulja
- **Takarítás:** a Pedáns gyorsabban tanulja

Itt is a jellemvonás pontjai a tanulás sebességét befolyásolják. A 0-5 pont normál sebességet jelent (azaz alacsony értéknél nincs „büntetés"), míg a 6-os picivel, a 10-es kétszer gyorsabban.

IV.2.4.1. Sloppy [Trehány] / Neat [Pedáns]

A pedáns sim (6-10) mindig takarít maga és mások után. Vécéhasználat és evés után kezet mos, elmosogat, kiviszi a szemetet, rendben tartja környezetét. A Trehány (0-4) ennek ellenkezője, kézmosás, sőt vécélehúzás nuku, tócsák mindenhol fürdés után. A semleges (5 pont) mindkettő felé picit kitérhet, hajlamos a trehánységra, de ha nincs jobb dolga, saját maga után azért elpakol.

Következzenek a további tudnivalók. A **trehány:**

- a higiéniamérő gyorsabban csökken, azaz gyakrabban kell fürdetned őket;
- valósággal zabál, ez a vele egy asztalnál ülővel szemben a kapcsolati értéket ronthatja (ennek mértékét szintén befolyásolja a partner e személyiségjegye, tehát egy 10-es rendmániás nem fogja megállni ezt szó nélkül);
- a használati tárgyak gyorsabban koszolódnak: a zuhanyzó, vécé, konyhai munkapult egy-két használat után már tisztításra szorul;
- ha takarításra kötelezed őt, a szórakozás szükséglete csökken;

...míg a **rendes:**

- a Takarítás jártasság gyorsabban fejlődik;
- a munka alatt a szórakozás mércéje kis mértékben nő;
- a higiéniamérő lassabban csökken;
- a használati eszközök kevésbé gyorsan koszolódnak;

▶ **Tipp:** Itt jó a középirány, de a 6-os érték és ez felett minden pont még szerencsésebb. Aki olyan pályára készül, melyhez szükség van a takarítás jártasságra (Law [rendfenntartás], Military [katonaság], Science [tudomány], Medicine [gyógyászat]), mindenképp erősítsen rá. Aki nem akar sokat vacakolni a lakás rendben tartásával (van erre alkalmas családtag, illetve cseléd felvételét tervezi), elmehet a trehányság felé, de a nagyon alacsony értéket (0-1, esetleg 2, bár ez utóbbi határeset) én ellenjavallom, 3-4 pont mindenképp kívánatos.

IV.2.4.2. Shy [Zárkózott] / Outgoing [Közvetlen]

A közvetlen simek (6-10 pont) könnyen barátkoznak, hamar beszédbe elegyednek, a magasabb szintű szociális interakciók hamarabb válnak elérhetővé számukra, és jobban reagálják le ezeket (például egy ölelést ritkábban utasítanak el), ám szociális mutatójuk társaság hiányában vészes sebességgel csökken. A zárkózott, félénk simnek (0-4 pont) szintén szüksége van társaságra, ám nem életbevágóan, ő több időt tölthet tanulással, vágyai beteljesítésével. A befelé forduló, introvertált sim beszélgetések közben még akkor is kellemetlenül érzi magát, ha a téma amúgy érdekli. A semleges (5 pont) amolyan „lebegő" középérték, nem túl szerencsés jellemvonás.

És az egyebek. A **zárkózott, félénk:**
- a szociális mérce lassabban csökken;

...míg a **közvetlen:**
- a szociális mérce gyorsabban csökken;
- a Karizma jártasság náluk gyorsabban fejleszthető;
- a 8 pont feletti sim a jakuzziba meztelenül megy, és másokat is erre biztat;

▶ **Tipp:** A játék alfája és ómegája a kapcsolatteremtés, ezért általánosan tanácsolható, hogy ez a tulajdonság magasan legyen, és ez alapvetően fontos a „szociális aspirációjú" simeknek (Népszerűség, Romantika), és az erre rímelő, karizma alapú szakmákhoz (Art [művészet], Crime [bűn], Fashion [divat], Politics [politika], Business [üzlet], Athletics [sport]). Ennek hátulütője, hogy folyamatosan kergetned kell más figurákat, hogy szinten tartsd embered szociális szükségleteit. Épp ezért, aki úgy dönt, hogy hőse életútja a Tudás felé kanyarog majd, az inkább tartsa alacsonyan ezt az értéket, hiszen neki azt az időt, amit mások a kapcsolatok ápolására szánnak, képességei fejlesztésére és ismeretei bővítésére kell szánnia.

IV.2.4.3. Lazy [Lusta] / Active [Aktív]
Az Aktív simnek (6-10 pont) kevesebb alvásra és pihenésre van szüksége, ám fokozott kalóriaégetésük miatt hamarabb megéheznek, míg a Lustábbak (0-4 pont) épp ellenkezőleg, sok alvásra, tétlen ücsörgésre vágynak, ám kevesebbet is kell enniük. A semleges (5 pont) picit mindkét oldalhoz húz.

A továbbiak; a **lusta:**
- az energia és a kényelem gyorsabban, az éhség viszont lassabban csökken;
- ha alacsony a szórakozás értéke, a tévét, számítógépet kapcsolja be, „ücsörgős" mókát keres;
- olvasás után nem pakolja el a könyveket;
- előfordul, hogy az aktiválódott ébresztőórát kikapcsolja és tovább alszik, így ha nem figyelsz rá, nem megy be dolgozni;
- lassabban mászik ki az ágyból.

... míg az **aktív:**
- az energia és a kényelem lassabban, az éhség gyorsabban csökken;
- ha a szórakozás mércéje alacsony, szívesen táncol, illetve egyéb fizikai, „sokmozgásos" mókát keres;
- az Erőnlét jártasság gyorsabban nő;

▶ **Tipp:** Általánosságban jobb aktívnak lenni. Ez segít a karrierépítésben, főleg az Erőnlét jártasságot igénylőkben (Athletics [sport], Crime [bűn], Law [rendvédelem], Military [hadsereg]). Igaz, enni többet kell, de ez elhanyagolható különbség. Elsőre amúgy furcsának tűnhet, hogy az aktívnak lassabban csökken az energiája, mint egy lustának, hiszen azt hihetnénk, hogy a sok mozgás jobban kifárasztja, de nem szabad elfelejteni, hogy ez szükséglet, azaz itt arról van szó, mennyire van igénye az illetőnek erre, és egy aktív nyilván kevésbé „kötődik az ágyhoz". Épp ezért ő rendes mennyiségű időt megspórol azzal, hogy kevesebbet kell a tétlen szundikálással elfecsérelnie.

IV.2.4.4. Serious [Komoly] / Playful [Játékos]
Azt befolyásolja, embered mennyire részesíti előnyben a komoly, vagy inkább mókás időtöltést. A Komolyak (0-4 pont) a könyvmolyok, újságbújók, a Játékosok (6-10 pont) a viccelődő, játékszerető (flipper, komputer) simek. Ez a fent leírt Lusta / Aktív személyiségjegy értékével együtt hatással van arra is, milyen tevékenységgel fogod tudni minél hamarabb feltornázni karakteredet Szórakozás mércéjét.

Továbbiakban a **komoly:**
- a Szórakozás mércéje lassabban csökken;
- a legjobb móka számára a könyvolvasás;
- szabad akarat módban szívesen olvassa el az újságot;
- a Logika jártasság nála látványos gyorsasággal fejleszthető;

... míg a **játékos:**
- a Szórakozás mércéje gyorsabban csökken, ám ha bármivel játszik, ezen érték picivel gyorsabban is regenerálódik;
- a Kreativitás jártasság gyorsabban fejleszthető;

▶ **Tipp:** Ez az igazi választóvonal, hiszen alapvetően itt lehet „kisúlyozni" simed jellemét a karrier és az aspiráció vonalában. A komolyak (logikai irányultság!) alkalmasabbak Law (rendfenntartás), Medicine (gyógyászat), Military (hadsereg), Science (tudomány), a játékosak a kreativitás miatt az Artist (művész) és Fashion (divat) szakmákra. Sajnos van három olyan karrier – a Business (üzlet), a Crime (bűn), és a Politics (politika) -, melyekhez mindkét említett jártasságra szükség van, ezért itt el kell döntened, melyik irányba haladsz, ehhez a csillagjegyek tárgyalása után adok segítséget, hiszen itt az egyéb jellemvonások és az aspiráció fogják meghatározni a helyes utat.

IV.2.4.5. Grouchy [Mogorva] / Nice [Kedves]
Ez a többiekkel való kapcsolattartást befolyásolja. A mogorva sim (0-4 pont) szereti inzultálni, bántani, kigúnyolni a többieket, míg a kedves (6-10 pont) ennek ellentéte. A középérték (5 pont) itt sem túl szerencsés, bár elviselhetőbb az ilyen jellemű figura.

A tudnivalók; a **mogorva:**
- szabad akarat módban szívesen csal a félkarú rablóban (ez áramütéshez vezethet!);
- ha valakik játszanak, és ő nézi e tevékenységet, a játszókat gúnyolja („fúj!");

...míg a **kedves:**
- kibicként a játszókat szívesen élteti, bíztatja;

▶ **Tipp:** Ez a jellem különleges abból a szempontból, hogy sem jártasságra (és így a karrierekre), sem szükségletre nincs kihatással – és mégis van. Ugyanis egyrészt nyilván szerencsésebb egy kedves munkatárs, és a negatív interakciók is jelentősen ronthatnak a szociális (Társaság) szükségleten. Nagyon fontos megjegyezni, hogy szabad akarat módban a mogorva sim kedvvel bánt meg bárkit, amivel nemcsak saját magának, saját kapcsolatainak árt, de mivel a család barátait is elmarhatja, a többiek karrierépítésére is negatív hatással lehet. Épp ezért nem javaslom, hogy a semleges érték alá vidd ezt a jellemvonást; ha valamit csökkenteni kell, inkább legyen lustább vagy kevésbé rendes az illető, mint pokróc! A kedves simnek ezzel szemben könnyebb a szocializálás, mivel a nagyobb pontszámot jelentő interakciók hamarabb válnak számukra elérhetőek.

Az asztrológia
Jöjjenek akkor az asztrológia jegyei. Mint írtam, ha valamelyiket kiválasztod, a játék a hozzá tartozó személyiségjegyeket automatikusan beállítja (azaz itt nem a sim születésének napjához igazodik ez – ennek nem lenne értelme -, hanem a jellemvonásához). Ezeket megváltoztathatod, ám van egy tűréshatás, így ha valamely értéket ezen túlviszed, az állatövi jegy megváltozik, eme új értékhez alkalmazkodva.

Kos [Aries]
Picit mogorva és zsémbes, ám nagyon közvetlen, erősen aktív és pedáns. Dinamikus, megbízható, nyitott, ugyanakkor impulzív és forrófejű. A játékban egy ilyen jegy szülőttével óvatosan válaszd ki az akciókat a kapcsolatok építéséhez, mert egy rossz lépés kritikus lehet, ráadásul egy Kosnak sokkal jobban szüksége van barátokra, azaz a Társaság szükséglet érték radikálisabban csökken, ami rossz kapcsolatokhoz vezethet. Jó társ mellé egy Ikrek vagy Bika, kerülendő a Rák és a Mérleg.

Bika [Taurus]
Nagyon játékos, a többi érték egyenlően elosztva, bár az Aktív picit gyengébb. Erősakaratú, határozott személyiség, a szórakozás lételeme, akár egyedül is, partner nélkül. Akárcsak a Vízöntők, ő is nagy hasznot húz a partikból. Ideális mellé egy Kos vagy egy Mérleg, de nem egy Szűz vagy Rák.

Ikrek [Gemini]
Rendkívül aktív, igen közvetlen, viszont komoly és mogorva, erősebb rendszeretéssel. Fiatalos és élénk, kettőnek is elég az energiája, szereti a partikat, ahol sokat és szívesen beszél, egyik témáról a másikra csapongva. Hasonlóan a Halakhoz, egy Ikrek is jó lehet a háztartásbeli szerepére, hiszen tanulékony, szeret takarítani, és könnyen barátkozik, bár zsémbessége miatt figyelni kell az interakcióira. Kedveli a Halak és Szűz jegyben születetteket, kerüli a Bakot és a Kost.

Rák [Cancer]
A legkiegyensúlyozottabb jegy; eléggé pedáns, aktív és kedves, viszont inkább komoly és nagyon félénk. Ez a szituációtól függően jó lehet, de akár rossz is. Kezdők kerüljék, hiszen ezen jegy szülötténél az összes szükséglet egyformán csökken, azaz rengeteg munka szinten tartani a hangulatát – ugyanakkor jó gyakorlás is. Kapcsolatokban illik hozzá a Bika és a Skorpió, de nem az Ikrek és a Kos.

Oroszlán [Leo]
Maximálisan közvetlen, többi egyenlően elosztva, bár picit mogorva. Ez magáért beszél: egy pillantással barátot szerez, a partik középpontja, rajonganak érte az emberek. Ám meglehetősen extrovertált, azaz mivel se nem túl játékos, se nem túl aktív, a könyvolvasáson kívül túl sok dolog nem szórakoztatja. Passzol hozzá a Nyilas és a Rák, kerülje viszont a Bak és az Ikrek társaságát.

Szűz [Virgo]
Rendkívül pedáns, eléggé aktív és kedves, ám komoly, és nagyon visszahúzódó. Elég zűrös, introvertált személyiség, szerény és félénk, ugyanakkor büszke praktikus és pedáns életvitelére. Munkára termettek, a zárkózottságuknak köszönhető lassú szociálisméreg-csökkenés miatt semmi nem vonja el a figyelmüket a karrierjüktől, csak minél többet legyenek távol otthonuktól – tipikusan a tudományos és gyógyászati pályára termettek. A Vízöntők és Nyilasok között érdemes partnert keresniük, Oroszlán, Bika kerülendő.

Mérleg [Libra]
Nagyon közvetlen és kedves, erősen játékos, ám trehány és lusta. Romantikus, szociálisan érzékeny lény, nehéz nem szeretni. Társaságkereső lény lévén viszont más gyakorlati dolgokra nemigen marad ideje. Ügyelned kell rá, hogy valóban folyamatosan legyen társasága, hiszen pillanatok alatt elmegy a kedve az élettől, ha egyedül marad. Illik mellé a Szűz és a Rák, nem való hozzá a Halak és a Skorpió.

Skorpió [Scorpio]
A Mérleg tökéletes ellenpontja: nagyon aktív, eléggé pedáns, a Zárkózott/Közvetlen mérce pont félúton, viszont komoly és mogorva.
A szociális tevékenységektől elhúzódik, praktikusabb dolgok kötik le figyelmét. Ideális karrierépítő. Jó mellé a Halak és az Oroszlán, rossz a Mérleg és a Vízöntő.

Nyilas [Sagittarius]
Extrém módon aktív, nagyon játékos, alkalmazkodó, ám eléggé introvertált és trehány. Jovális, gondnélküli, megáldva rengeteg energiával, sajnos azonban nyughatatlan és meggondolatlan. Kell mellé valaki, aki rendben tartja a környezetét, és figyelned kell arra is, hogy kielégítsd igényeit, mert pikk-pakk megtörténik a baj (tócsa a nappali közepén és hasonlók). Halak, Bak megfelelő társ, Mérleg és főleg a Skorpió kerülendő!

Bak [Capricorn]
Rendkívül játékos és pedáns, viszonylag kedves és nyitott, ám borzalmasan lusta. Tisztafejű, praktikus, a rend és elvek híve, ugyanakkor gyakran hallasz tőle viccet. Különösebb gyengéje nincs, ám ehhez kell valaki, akivel beszélgethet. Szociálisan nem túl érzékeny, így ő is jó munkásember, de csak ha nem magányosan él. Társat a Vízöntők vagy Bikák közül válassz mellé, kerüld az Oroszlánokat és Ikreket.

Vízöntő [Aquarius]
Kiegyensúlyozott jegy, Erősebben játékos és kedves, a másik három jegy a középérték közelében. Barátságos és szórakoztató társasági lény, a partik sztárja. Illik hozzá a Bak és a Nyilas, üti a Skorpió és a Szűz.

Halak [Pisces]
Igen aktív, nagyon kedves, eléggé pedáns, ám komoly és zárkózott. Önzetlen és kedves karakter, elég aktív, ám érzelmileg változékony és határozatlan. Egy érdekes stratégai az, ha létrehozol egy olyan családot, ahol a házaspár mellett beraksz harmadiknak (lakótársként) egy Halak jegyben születettet. Ő könnyen és szívesen tanul, így igazi mesterszakácsot faraghatsz belőle, aki ellátja a dolgozó párt, ráadásul „háztartásbeliként" fogadja a vendégeket, és kedvessége miatt könnyen tesz szert barátokra, amely a többiek munkahelyi előmenetelére jó hatással lesz. Kapcsolatai: jó a Skorpiókkal és az Ikrekkel, rossz az Oroszlánokkal és a Kosokkal.

Összefoglaló jelleggel:

- akik jó párt alkotnak: Kos-Bika, Ikrek-Halak, Skorpió-Halak, Bak-Vízöntő.
- a legrosszabb párosítások: Kos-Rák, Bika-Szűz, Ikrek-Bak, Oroszlán-Bak, Mérleg-Skorpió, Skorpió-Vízöntő.
- és végül az abszolút tűz és víz párosok: Kos-Ikrek, Rák-Bika, Szűz-Vízöntő.

A Melléklet *„Csillagjegyek és jellemek"* táblázatában az egyes csillagjegyekhez alapban rendelt személyiség-pontszámokat foglaltam össze, míg a *„Csillagjegyek: vonzás és taszítás"* táblázatban megtalálható az egymást kölcsönösen kedvelők és nem szívelők párosítása, melyet a fenti leírásban is feltüntettem.

Egy kis elemzés: a jellemvonások és aspiráció karriervonzatai
A jellemvonásoknál és az aspirációnál is kiemeltem, a karrierépítés szempontjából melyek az üdvözítő lépések. Nem árt talán mindezt összefogni, az immár az egyes szakmákon sorba menve végignézni, melyikhez milyen jellem és életút passzol.

- **Artist [Művész]:** Elsőnek egy gyors megjegyzés a PC-s verzió ismerőinek: ez a karrier vette át az ottani Slacker [magyar verzióban munkakerülő] szakma helyét, így azzal egyezik meg: játékos, nyitott, aktivitás nem számít annyira. Bika, eseteg Vízöntő jónak tűnik elsőre. Ám ahhoz, hogy e karrier csúcsára érj, 13 barátot kell begyűjteni, amihez mindenképp „partiképes" sim szükséges, erre pedig a Mérleg a legideálisabb, a középnél alig erősebb játékosság ellenére is, ám nyitottsága és kedvessége kiegyensúlyozza ezt.
- **Athletics [Sport]:** Maximális erőnlét és karizma, műszaki ismeretekkel. Az Ikrek aktív, komoly és nyitott, ezért őt ajánlom.
- **Business [Üzletember]:** Kreatív, logikus, karizmatikus. Az első kettő itt is kicsit fasírtban van, ezért a karizma felől kell megközelítenünk a helyzetet. A Mérleg megfelelő e szerepre, hiszen itt is sok barátra lesz szükséged a karrier csúcsára hágni.
- **Crime [Bűn]:** Karizma, logika, kevés erőnlét az alapja (a PC-ből átrándulóknak: ott kreativitás kellett hozzá, azaz teljesen más az előjel!). Tehát egy nyitott, komoly, elég aktív jegyet keresünk. Az Ikrek és a Kos is jó, utóbbi kevésbé aktív, viszont nyitottabb, pedánsabb, és mivel anynyi gyúrás úgysem kell, jobb talán ezt választani.
- **Fashion [Divat]:** Gyakorlatilag megegyezik a művésszel, csak, mint korábban említettem, furcsa módon itt maximalizálni kell a kreativitást. Sajnos a Mérlegnél továbbra sincs jobb, annak ellenére sem, hogy a 6-os játékosság megnehezíti e jártasság fejlesztését – hiszen a Bika, melynél eme jellem 8-ason áll, a nyitottság és kedvesség szempontjából semleges, ami a 13 barát begyűjtését teszi körülményesebbé.
- **Law [Rendvédelem]:** Fontos az erőnlét és a logika, no meg a takarítás. Ezért tehát aktív, komoly, pedáns jellemet kell keresnünk - a Skorpió megfelelőnek tűnik.

- **Medicine [Gyógyászat]:** Takarítás, logika, műszaki ismeretek. Tehát: pedáns, komoly, és nem baj, ha kevésbé aktív. Szűz!
- **Military [Hadsereg]:** A PC-s verzióhoz képest ez is alaposan megváltozott: erőnlét, logika és takarítás kell hozzá – teljesen és tökéletesen megegyezik a törvény őreinek pályájával, így itt is a Skorpió válhat be.
- **Politics [Politika]:** Gyakorlatilag megegyezik az üzletemberrel, csak jóval több barátra és erősebb jártasságfejlesztésre van szükség. A Mérleg itt is megfelelő.
- **Science [Tudomány]:** Logika, takarítás maximumon, erős főzés. Tehát egy komoly, pedáns jellemet keresünk, az se baj, ha zárkózott, nagyjából megegyezik tehát a gyógyászattal. Szűz, természetesen.

IV.2.5. Name [Név]

Itt kell megadnod a frissen létrehozott karaktered nevét, az eljárás a konzolok használói számára sok meglepetést nem tartogat, balra fönt láthatod, melyik gombbal tudsz törölni. Figyelj oda, hiszen később semmiféle lehetőséged nincs arra, hogy ezt megváltoztasd. Ha többnevű komát kreálsz, az első névbe add be, tehát „Joska Pista" és aztán „Szabo", vagy „Doktor Ede" és „Kovacs".

IV.2.6. A szálak elvarrása

A kétféle játékmód ezen a ponton ismét kettéválik:

- A **sztorimódban** a szimuláció lezárja a stúdiót, elindítja a játékot, és friss hősöd elindul a világ (és ami mögötte van) felfedezésére.

- A **szabadjátékban** a fényképészműterembe kerülsz, és az e fejezet elején ismertetett módon, a „+" gombbal újabb karaktert adhatsz a családhoz, illetve a régit dukkózhatod át, vagy tolhatod ki a kukába.

Nagyon fontos! *Szabadjátékban a szimuláció megengedi, hogy az alap generálás után egyből lezárd az adott karakter tervezését, úgy ahogy van, azaz sem nevet nem kell adnod neki, sem aspirációt, személyiséget választani. Ekkor a família a „Newbie" nevet kapja a keresztségben, mindenki Románc aspirációjú lesz, és pár próbából úgy tűnik, a nők Szűz, míg a férfiak Vízöntő jegyűek. Ha neked ez nem tetszik, természetesen érdemes az összes, fent leírt lépcsőt végigmászni!*

IV.3. A szimuláció

Ebben a részben a játékmechanizmus elméleti elemeivel ismerkedünk meg, mielőtt belevágnánk a gyakorlati részbe, az ugyanis ezek ismeret nélkül nem igazán lenne érthető. Egyetlen fogalom tisztázását emelem át ide, mivel erre több helyen is hivatkozni fogok. A fejlesztők kétfajta irányítási metódust találtak ki simed zargatására:

- A *klasszikus* mód a régi, bevált módszer, a kurzort egy tárgyra vagy simre viszed, ezen előhívhatod a hozzá tartozó menüt, és ebből kiválaszthatod a megfelelő interakciót.
- Az új, úgynevezett *direkt* vagy *közvetlen* (direct control) módban amolyan külső nézetes akció- vagy platformjáték jelleggel terelheted hősöd, a bal kar segítségével. Ha adjusztálható tárgyhoz vagy simhez érsz, körülötte megjelenik egy zöld karika, innentől a fentiek érvényesek. Erre főleg a kapcsolatépítésnél vagy a főzőcskézésnél lesz szükséged (lásd a megfelelő fejezeteket), illetve speciális akcióknál, a fémdetektort például így használhatod, kézbe fogva azt, és karakteredet közvetlenül terelgetve a pályán. Sok esetben bizonyos interakciók csak így válnak elérhetővé, erre természetesen később részletesen kitérek.

IV.3.1. Szükségletek

A szimuláció alapját nyolc szükséglet jelenti, sorrendben (a kezelőfelületen fentről lefelé haladva – ez eltér a PC-s sorrendtől!) a következők: Social (társaság), Bladder (ürítés), Hygiene (higiénia), Hunger (éhség), Fun (szórakozás), Energy (energia), Comfort (kényelem), és Enviroment (környezet). Mindegyiket minél magasabb szinten kell tartanod, ez a játék legfontosabb tényezője.

A szükségletek átlagolt összértéke határozza meg simed hangulatát, melyet a kezelőfelület (balra lent lévő) tárcsájának felső peremén elhelyezkedő kijelző mutat (az energia szerencsésen nem számít bele). A mérce balról jobbra növekszik, ha jobbára zöld, minden oké, azaz figurád hangulata pozitív, az inkább piros a negatív érték, rosszkedv jele. *A PC-s verziót ismerőknek fontos megjegyzés: a simek feje felett lévő kristály nem tükrözi vissza a koma hangulatát, csupán az éppen kiválasztott figurát jelöli, erre tehát nem árt odafigyelni, mert komoly bajok származhatnak belőle – jobb bekapcsolva hagyni a kijelző panelt (lásd a kezelésnél), legalábbis, amíg megszokod a dolgot!*

Pár példa, mit befolyásol a szükségletek és a hangulat aktuális szintje:

- a munkahelyi teljesítmény;
- hajlandóság a jártasságfejlesztésre;
- különféle szociális interakciók elfogadása vagy elutasítása;
- hajlandóság a szórakozásra;
- az, hogy milyen vágyak és félelmek bukkannak elő, nagyban függ a hangulattól;

Fontos megjegyezni azt is, hogy az egyes szükségletek eltérő mértékben hatnak ki a hangulatra, azaz van egy meghatározott fontossági sorrend közöttük. Erre természetesen a részletes ismertetésnél kitérek.

Sajnos a szükségletek mércéje nincs skálázva, így rögtön jegyezzük is meg: a zérus érték középen van, azaz amikor a mérő 50%-os állapotban van; az alja a -100, a teteje a +100 érték, mindent ezek között kell szétosztani (a -50 és a +50 tehát a 25% illetve 75%). Amikor valami hatás éri, a mérce jobb oldalán mozgó nyílhegyek jelennek meg, ezek száma jelzi a változás erősségét, az egy nyíl szórványos behatást, a három erőset jelent. A változás irányát természetesen a nyílhegy iránya mutatja, azaz lefelé mutat: csökkenés, felfelé mutat: növekedés.

A mérce színe is rímel a szükséglet értékére. A zöld az áldott állapot, a sárga a zérus pont közelében lévő (oda kell rá figyelni, és ha nincs veszélyesebb helyzet, kielégíteni), a narancssárga kritikus állapotra figyelmeztet, amolyan stressz-helyzet (-60 és -80 között), a vörös a katasztrófa.

A szükségletek, mint az életben, szép lassan nőnek (azaz a játékban lévő mérce szintje csökken), azaz simed megéhezik, vécére kell mennie, elfárad, unatkozik. Ennek sebessége több tényező függvénye:

- A sim személyiségjegye, erről már ott esett a szó, a lustánál például az energia gyorsabban, míg az aktívnál lassabban csökken (ott is kiemeltem: itt szükségletről van szó – aki sokmozgásos, energikusabb, kevésbé van igénye pihenésre, alvásra).
- A sim tevékenysége. Különféle aktivitások, tevékenységek, interakciók adott mértékben csökkentik bizonyos szükségletek értékét (sőt azok kielégítése is, például az evés az ürítés értékét „romboljá").
- Alvás közben ez a csökkenés lassul, az energia és a kényelem növekszik.

Ha egy szükséglet értéke eléri az említett stressz-szintet (-60 és -80 közötti, a sim integetve és óbégatva próbál segítséget kérni tőled, miközben a feje feletti gondolatbuborékban a szükséglet ikonja jelenik meg kéken. Ha -80 alá esik az érték, az ikon vörösre vált, a gesztusok erősebbek lesznek. Lényeges különbség a PC-s változathoz képest két szükséglet veszállapota: az a sim, akinél alacsony az energia szükséglete, fáradtan támolyog, akinél pedig az ürítés küszik vészesen alacsony szintre, lábait összeszorítva araszolgat, ez alaposan beleszól a szimulációba, hiszen figurád sebessége lecsökken, ami a játék egyik leglényegesebb tényezője, az idő és annak optimális kihasználása miatt kritikus.

Ha az energia, éhség, ürítés, komfort és szórakozás kritikusan alacsony, simed megtagadhat illetve abbahagyhat bizonyos tevékenységeket: a mókázást, a jártasságfejlesztést, a munkakeresést, illetve felkel álmából. A másik három mérce (társaság, higiénia, környezet) ebből a szempontból semleges, azonban közvetetetten mégis beleszólnak: ha karaktered hangulata kritiku-

san alacsonnyá válik, ugyanezen reakciókkal válaszolhat, és ahogy fent említettem, ennek összértékébe e három szükséglet is beleszámít.

IV.3.1.1. Social [Társaság]

A sim is közösségi lény, így szüksége van más figurák társaságára. A fontossági sorrendben ez az érték áll a második helyen a szórakozás mögött, és mint ott, itt is a két szélső érték bír komoly kihatással. Ez azt is jelenti, hogy ha a többi szükséglet magasan áll, alacsony szórakozás és társaság mellett akár vörösbe is átmehet simed hangulata. Erre a szükségletre a zárkózottság/nyitottság jellem van kihatással [Shy/Outgoing]. A közvetlenéknek elég napi egy órányi szocializálás, a befelé fordulóknak két óra kapcsolatápolásra is szükségük lehet. Itt jegyezzük meg azt is, hogy a dolgozók munkahelyükön általában növelik e mércét (az adott állástól függő mértékben), azaz ez is beleszámít ebbe az időbe.

Szerencse, hogy a helyreállítás elég egyszerű, hiszen pusztán szociális interakciókra van szükség. Érdemes preferálni a csoportos tevékenységeket: ha két vagy több simed is éhes, főzess és szervíroztass valakivel ételt, a közös étkezés alatti társalgás mindkét szükségletet kielégíti. Ugyanígy jó és kettős hatású az együtt tévézés, vagy a közös ülés a jakuzziban. Természetesen a leghatásosabb maga a szocializálás, azaz egy másik simmel való társalgás, nemcsak szemtől szembe, hanem telefonon vagy komputeren csevegéssel [Chat], utóbbi elég jó hatásfokú. Ha épp nem barátszerzés a célod, hanem a szükséglet mielőbbi kielégítése, részesítsd előnyben a jó ismerősöket. Egy alig ismert figurával való beszélgetés lassan növeli ezt az értéket, egy baráttal való viccelődés, vagy romantikus interakció a kedvessel, házastárssal pillanatok alatt „kizöldíti" a mércét.

Fontos azt is megjegyezni, hogy a szükséglet csökkenésben nemcsak a kapcsolatok hiánya, hanem a negatív hatású interakciók is szerepet játszanak, akár a veszekedés, akár egy közeledés elutasítása, vagy egy rosszul elsült poén, tehát ezt is érdemes a mérleg serpenyőjébe rakni.

IV.3.1.2. Bladder [Ürítés]

A leggyorsabban csökkenő szükséglet (a folyamat alvás közben lelassul), ráadásul a személyiség sem befolyásolja. A hangulatra csak nagyon alacsony értéknél hat ki, ilyenkor a jártasságot fejlesztő sim abbahagyja tevékenységét, illetve szórakozni sem hajlandó, míg nem tereled a toalettre. Ami miatt különösebben oda kell rá figyelni, az a -100-as érték, ilyenkor ugyanis szégyen ide vagy oda, simed ott, ahol van, elengedi a záróizmokat. Ettől teljesen regenerálódik a szükséglet, viszont a higiénia nullázódik le. Ha tanúja volt az esetnek, annak szociális kihatása is van, a goromba nevet, a pedáns elhúzza a száját a dolgon, és mindenki memóriájába bevésődik a dolog (Disgust, lásd e fejezet 4. szakaszát!). Lényeges, hogy amint korábban említettem, stressz-helyzet esetében (-60 - -80 közötti értéknél) a sim összeszorítja lábait, megpróbálva visszatartani a kitörni készülő vulkánt, és ezáltal iszonyúan lelassul, ami rém kellemetlen a szimuláció szempontjából.

Evés és ivás csökkenti e szükségletet, a kávéfogyasztás különösen. Kielégítésének egyetlen módja a vécéhasználat, ennek mértéke nem függ a vécé minőségétől, de a drágábbak növelik a komfortérzetet. Ha embered trehány, lehet, hogy nem fogja lehúzni maga után a vécét, erre figyelj oda, és ha kell, külön akcióban intézd ezt el [Flush]. A félénk, zárkózott sim nem fogja használni a vécét, ha más valaki is van a helyiségben, a nyitott viszont igen (de itt a kapcsolati érték is bejátszik).

IV.3.1.3. Hygiene [Higiénia]

Szintén fontos mérce, amely még a szociális mérőt is befolyásolja: ha simed elhanyagolja a tisztálkodást, legyek felhője lengi körül, mint a mosatlan edényt, és senki nem akar majd szóba állni vele, ezek a visszautasítások ráadásul a kapcsolati értékeken is rontanak, plusz az időt is viszi az, hogy a figura önmagát szagolgatja és vakarózik. Kihatása a hangulatra nem jelentős, ám ha eléri a -40-es szintet, a hatás hatványozottan jelentkezik.

A jellemvonások közül természetesen a személyi higiénia viszi a prímet. A pedáns [Neat] simek esetében a csökkenés lassabb, a trehányaknál [Sloppy] gyorsabb. A csökkenés alváskor lelassul, de nem áll le, ébredéskor viszont komolyabban jelentkezik az igény. Mint az energiánál, itt is a fizikai tevékenységek (logikusan: az izzadás) a „főfogyasztók", az edzésen át az etyepetyéig, de bejátszik az evés és a vécéhasználat, plusz a takarítás is (itt a pedánsak picit előnyben vannak).

A higiénia visszaállításában a főszerep a tusolóé és a kádaké - előbbiek gyorsabban, utóbbiak lassabban regenerálják az értéket, viszont ezekben a komfort is növekszik (érdemes mindkettőből bepakolni a fürdőbe, és attól függően, hogy mire van idő, használni őket, például munkába indulás előtt egy gyors zuhanyozás kívánatos). A leggyengébb hatású a jakuzzi [Hot Tub], ám ennek nagyobb szerepe van a szociális és a szórakozás szükséglet ápolásában (persze csak ha többen tartózkodnak benne). Ne feledd megmosatni simed kezét vécéhasználat után (trehányak ezt elhanyagolják), és még valami: egy piszkos kád vagy zuhanytálca nemcsak gusztustalan, de ettől lassabban áll vissza a higiénia-érték, úgyhogy tisztíttasd őket rendszeresen!

IV.3.1.4. Hunger [Éhség]

A legalapvetőbb emberi szükséglet, enni vagy inni, mégpedig rendszeresen. Kihatása a hangulatra nem jelentős magas vagy közepes értéknél, viszont a negatív tartományban annál inkább: minél alacsonyabb, annál hatványozottabban csökkenti simed kedvét, a stressz- vagy katasztrófahelyzet e szükségletnél hat legdrasztikusabban erre. Fontos tehát, hogy elég a szinten tartás, a sárga állapot még rendben van, ilyenkor inkább mást kell kielégíteni (például az ürítést). Ahogy fent írtam, az alacsony értéknél hősöd abbahagy bizonyos tevékenységeket, már csak ezért sem szabad elhanyagolni. Ha elzárod simed elől az étkezési lehetőségeket, -100-as értéknél lassú éhhalált hal a koma, erről a „Halál, és ami utána jön" fejezetben bővebben.

Az éhség csökkenése napközben egyenletes, alváskor lelassul, bizonyos, elsősorban fizikai tevékenységek fokozottan befolyásolják, egy gyúrás az edzőpadon, vagy egy kiadós szerelmeskedés hamarabb vezet korgó gyomorhoz. Minderre a személyiségjegy is kihat: aktív sim esetében gyorsabban, lustánál lassabban csökken a mérce.

Kielégítése természetesen evéssel vagy ivással lehetséges (a csapból kortyolás is csökkenti picit). Minél finomabb az étel, annál nagyobb mértékben növeli ezt az értéket, azaz egy jó szakács megfelelő étellel drámaian le tudja csökkenteni a napi étkezések számát, ami ismét csak az időtényező miatt nagyon fontos szempont. Mivel a konzolos verziókban a főzés egy teljesen új dimenzió, amolyan minijáték, minderről lásd a „Főzés" fejezetet!

> **Megjegyzés:** *van még egy érdekes lehetőség: a rekamiékon [Couch] ülve elérhető a „Search" interakció, ilyenkor simed beletúr a párnák közé, és olykor pénzt talál, olykor kaját, amit rögtön meg is kóstol, ez is egyfajta lehetőség, persze sokat nem ér, de vész esetén meg lehet próbálni...*

IV.3.1.5. Fun [szórakozás]

Ez az egyik legfontosabb szükséglet, alaposan kihat embered hangulatára, mindkét szélső értékben: 50-100 között rendesen megdobja azt, -50 és -100 között a pincébe húzza. Ezt leszámítva különös katasztrófahelyzet nem alakul ki, a már bemutatott tevékenység-felfüggesztés és megtagadás az egyetlen negatívum, illetve a gyászos hangulat miatt a szocializálás is nehezebb, még a legkedvesebb sim is hajlamos gorombáskodni rosszkedvében.

Csökkenésében a személyiség viszi a prímet, a játékosoknak [Playful] napi egy óra elég, hogy feltöltsék, a komolyaknak [Serious] kétszer ennyi időre van szükségük. A mérce értéke alvás közben nem változik, ébrenlét esetén a fent említett jellemtől függően mindenféle tevékenység nélkül csökken, bizonyos aktivitások jobban hatnak rá, mint például a házimunka elvégzése – de itt megint bejátszik a jellem, hiszen ez a megállapítás a trehányakra igaz [Sloppy], a pedánsak [Neat] a takarítással növelik az értékét.

Kielégíteni ezt a mércét számos módon lehet, a katalógusban fel van tüntetve, melyek azok a tárgyak, melyek erre alkalmasak, és milyen mértékben. Általánosságban minél drágább egy cucc, annál gyorsabban növeli az érté-

ket; vannak objektumok, melyeknél be van állítva egy limitérték, amelyet elérve nem nő tovább a mérce, bármit is csinál hősöd; megint mások fix „dózist" adnak, és ha eltereled tőlük a komát, majd kis idő múlva visszaküldöd, megint megkaphatja ezt a mókaadagot. Mindezt kitapasztalhatod: egyrészt ahogy írtam, a mérce mellett megjelenő nyilak jelzik, növeli-e az adott tárgy a szükségletet, és ha nem látsz ilyet, tudhatod, hogy a hatás már nem érvényesül, érdemesebb más tevékenység után nézned. Másrészt erről figyelmeztetést is kapsz: a képernyő tetején, középen megjelenik egy felirat: „This object doesn't seem very fun.", azaz simed szerint a holmi nem tűnik szórakoztatónak – például ha a koma ezen értéke 80, és a tárgy maximalizált faktora 70. Persze használni ettől még lehet, csak épp felesleges, ha csak más szempontok nem játszanak be (például egy csocsózásnál a szocializálás, illetve az, hogy le akarsz győzetni valakit benne, mint a sztorimód egyik feladatában). Nemcsak közvetlen tevékenységekkel lehet szórakozni: egy magas kreativitású sim zongorajátékát látva-hallgatva [Watch] szintén növelhető a mérce, illetve ha hősöd olyan helyiségben tartózkodik, ahol szól a zene.

Mivel az említett személyiségjegy különleges abból a szempontból, hogy itt nem negatív/pozitív jellemről van szó, hanem két eltérő egyéniségről, a jegy nem a kielégülés sebességét befolyásolja, hanem azt, hogy simed milyen tevékenységet preferál, ha magára hagyod. A komolyak inkább olvasni kezdenek, míg a játékosok például flipperezni. Ha mindkettejüket egy tévé elé tereled, egyforma mértékben fog csillapodni e szükségletük – bár ebbe némileg a műsor és a jellem beleszól:

- a „Food" és a „Music" csatornát mindenki egyformán szereti;
- a „Horror" a nyitottak [Outgoing] kedvence, a zárkózottak [Shy] nem kedvelik;
- A „News" a komolyak [Serious] favoritja, ennélfogva az ellenkező véglet, azaz a játékos [Playful] simek nem találnak benne akkora örömöt.

IV.3.1.6. Energy [energia]

Nyilvánvalóan fontos, hogy mindenki kipihent legyen, ám jó ismét kihangsúlyozni, hogy e szükségletnek közvetlen kihatása nincs a hangulatra, azaz simedet fáradtan is melózni vagy suliba küldheted, ez semmit nem befolyásol – így ha közeleg a munkába indulás ideje, és alacsony valamely fontosabb szükséglet, inkább ébreszd fel fele energiaszinttel, és azokat elégítsd ki. Különösebb katasztrófahelyzet sincs, azonban fentiek mellett mégis oda kell rá figyelni több szempontból is:

- Alacsony értéknél (-60 - -80 körül) simed, mint írtam, agonizálva, fáradtan támolyog, ami jelentős időveszteség.
- Ha -100-ra esik, hősöd ott, ahol van, összeesik és álomba zuhan (ha mínuszban küldted munkába, a kocsiból kilépve a járdán), ha viszont nincs erre hely, állva vagy ülve bóbiskol el. Ekkor játékidőben mérve 5 perc múlva felébresztheted egy saját akcióval, mielőtt a komfortérzet is menthetetlenné válik. Természetesen itt is lajhározni fog, tehát ez is rémisztően lopja az értékes perceket.

Az energia minden éber másodperccel csökken, természetesen aktív tevékenységek jobban csökkentik; érdemes azt is megjegyezni, hogy ha valamely tárgy simedet különösen fárasztja, magától abbahagyja annak használatát (például a fekvenyomó pad esetében, ami jártasságfejlesztésnél amúgy ritka dolog). A személyiség oldaláról persze a restség a mérce, ahogy többször is említettem már, ez a szükséglet a lustáknál csökken gyorsabban, hiszen nekik van igényük több pihenésre, míg az aktívak örömmel használják ki az ébrenlét minden pillanatát. Persze az is nyilvánvaló, hogy egy aktív többet is mozog, ami ugye kihat e mércére, így valahol kiegyenlítődik az egész.

A kielégítésre több lehetőség is kínálkozik:

- **Bed [ágy]**: A legfontosabb, az ágyban alvás tölti fel leghamarabb e mércét. A sebesség nagymértékben függ a fekhely minőségétől, azaz - simes egyszerűsítéssel – annak árától. A drágábban kb. hat, az olcsóbban nyolc-kilenc óra alatt regenerálódik az energia, és ez az uszkve három óra ebben a játékban elképesztően sokat számít!
- **Couch [kanapé]:** A konzolos verzió sajátossága, hogy az alapjátéktól eltérően itt úgynevezett „Power Nap" interakcióra van lehetőség. Ekkor hősöd leül, ölébe ejti kezét, fejét lehajtva szundítani kezd. Nagyon kellemes dolog, elég gyorsan feltolja a mércét, sajnos az így elérhető energiaszint maximalizálva van, ennek mértéke és a regenerálódás sebessége itt is a bútordarab árától függ. Előnye még, hogy nincs az idegesítő átöltözéses procedúra, plusz a kávéval ellentétben (lásd alant) nem csökken az ürítés mércéje, így én örömmel szoktam alkalmazni, amikor elég egy 80% körüli értéket elérni (jártasságfejlesztéshez, szocializáláshoz, vagy munkába indulás előtt, hogy az őrjítő cammogást megelőzzem).
- **Kávé:** A sokfelkiáltójeles eszpresszómasinán főzhető ital szintén feljebb tolja az energiát, viszont egyrészt időt rabol a megfőzés és az elfogyasztás, plusz negatívan hat az ürítésre, így én konzolon a fent leírt „erőszundítást" preferálom inkább.
- **Immersion Pod**: Ez a különleges tárgy „ufótechnológiá; a benne alvó sim egyszerre nyeri vissza energiáját és higiéniáját (utóbbi csökken, ha a cucc koszos). Elég kellemes eszköz, ráadásul a zuhanyzás idejét is megspórolhatod vele. Persze drága berendezés, de igencsak megéri a beruházás. Lásd részletesen a „Tárgyak" fejezetben!

Az alvás közbeni energiatöltődést egyébként nemcsak az ágy minősége befolyásolja, hanem az is, embered milyen emlékekkel és hangulatban tér nyugovóra; akit nemrég inzultáltak, kirúgta a kedvese, bármilyen módon amortizálódott a hangulata, forgolódik, kellemetlen álmok gyötrik (a feje felett megjelenő gondolatbuborékokban láthatod, mi jár épp a fejében), ez rossz alváshoz, kialvatlansághoz vezet! Azt is meg kell jegyezni, hogy felnőttjeid igen érzékenyek a hangokra, a legkisebb nesz is felriasztja őket, úgyhogy az alvóhelyül kijelölt helyiségben ne legyen bekapcsolva se tévé, se hifi-torony, se komputer, a hálószobába ne szerelj telefont, és ne zörögjön senki az alvó mellett (pl. flipper vagy kondipad).

IV.3.1.7. Comfort [kényelem]

Nem olyan fontos szükséglet, a hangulatra kihatása úgy működik, mint az éhség, tehát pozitívnál sokat nem tesz hozzá, negatívban egyre nagyobb mértékben beleszól, de csak olyan -50 magasságától lesz erősebb ez a hatás. Különösebb veszélye ennek sincs, csak a már említett „munkamegtagadás".

A komfort minden pillanatban csökken, ha simed nem ül vagy fekszik; az állómunka, a táncolás, az edzés, illetve ha simed kimerülten összeesik (lásd az energiánál), a padlón, földön hortyogás, plusz az áramütés erősebben hat rá. Mint az energiánál, itt is a lustaság és aktivitás a befolyásoló tényező, előbbi jellemnél egészen drasztikus a hatás (kb. háromszor gyorsabban fogy el, mint egy aktív sim esetében).

Feltölteni ezt a legkönnyebb, hiszen csak ülni kell, amit bármilyen széken vagy kanapén végzett tevékenység alatt, kádfürdés közben (beleértve a jakuzzit is), ágyon relaxálva, sőt egy drága vécén csücsülve is elvégez karaktered. Természetesen itt is érdemes a drágább berendezést preferálni, hiszen ezeknél gyorsabb a regenerálás, és magasabb a limit is. A komfortot növelő tényező a kandallóba bámulás is, és az ülőmunkát végző dolgozók esetében a munkahelyen is nő ez a mérce. A komfortérzet növelésére van szociális interakció is (Back-Crack), ezt csak baráttal lehet eljátszani, és persze negatív hatású is lehet, tehát ezzel azért nem árt vigyázni.

IV.3.1.8. Environment [környezet]

Ez a szükséglet a legkülönlegesebb, és sokan nem tulajdonítanak neki nagy jelentőséget, pedig igen komoly tényező! Hasonlít a szórakozásra és a társaságra, azaz -50 és -100, +50 és +100 közötti értékeknél jelentősen amortizálja vagy megdobja a hangulatot, más sávokban viszont elhanyagolható a befolyása.

Ahhoz hogy ezt megértsük, egy valamit tisztázni kell, és ez a „helyiség" fogalma. A játékban egy helyiség az, melyet egybefüggően falak határolnak, és ezt csak ajtó töri meg. Ha tehát egy étkező és a nappali között egy kétegység széles nyitott átjáró van, ez a megoldás egy helyiségnek számít. Ugyanígy egyetlen helyiségnek kell tekintenünk a ház teljes külső terét, melyet belülről a ház fala, kívülről a telekhatár kerít be.

A környezeti értéket két tényező különbsége határozza meg: a küllemé és a koszé.

A küllem, azaz a helyiség szépsége, kellemessége négy pilléren nyugszik:
- a berendezési tárgyak minősége;
- a padlóburkolat minősége;
- a falburkolat minősége;

Ezek a tényezők együtt alkotják az alappontszámot, azaz hiába tömsz meg egy helyiséget drága holmikkal, ha sima betonpadló vagy meszelt vakolat fedi a falakat, a környezeti érték alig megy 50-60 pont fölé. Fontos tudni, hogy ez egy skálázott érték, azaz a helyiség nagysága is befolyásolja; értelemszerűen egy 3x3-as mosdót nem lehet úgy „feltöltöztetni", mint egy hatalmas báltermet.

Vásárláskor a tárgyaknál láthatod, milyen erősséggel járulnak hozzá a környezeti értékhez - itt is, mint általában, igaz az, hogy minél drágább egy holmi, annál pozitívabb a hatása a környezetre. A legjobbak a dekorációk, és bár a legeffektívebbek drágák, sokat dobhatnak az összhatáson. Természetesen van egy pont, amit elérve a helyiség ezen értéke már nem növekszik, hiába veszed meg a legdrágább holmikat. Ekkor kell a másik két tényező felé fordulni: a fal- és padlóburkolatnál is a fenti képlet működik, minél drágább, annál többet dob az összhatáson. Ez azonban átlagolt érték, azaz ha egy szoba három falát drága brokáttal borítod be, a negyediket pedig csupaszon hagyod, ez a felület a másik három önmagában magas hatását alaposan lerontja. (A PC-s verziótól eltérően a fényeknek nincs akkora jelentősége, mint ott, feltételezhetően azért, mert itt a házakon eleve nincs tető, tehát furcsa lenne az ablakok skálázása egy csak virtuálisan zárt térben – itt csak a lámpák játszanak be, mint fent írtam, a berendezéshez hasonlóan, fix értékkel.)

A kosz természetes velejárója a mindennapi életnek. A skála igen széles:
- mosatlan tányér;
- romlott étel;
- szemétkupac;
- teli szemetes;
- koszos berendezési tárgy (munkapult, mixer, zuhanyzó, vécé);
- víztócsák;
- hamukupacok;
- vetetlen ágy;
- széthagyott könyvek;
- tegnapi (vagy még régebbi – „megszottyadt") újság;
- lerobbant berendezések (tévé, hifi, konyhagép, számítógép és a többi);
- egy festésnél kihagyott, burkolat nélküli falrészlet;
- egy kihagyott, burkolat nélküli padlórész;

Fentiekhez „súlyosbító tényezőnek" számítanak a legyek. A szárnyas állatkák megjelenésére akkor számíthatsz, ha a romlott ételt, az üres tányért nem pucolod el vagy a szemetest nem üríted (illetve széthagyod a szemetet), ekkor pár óra múlva felbukkannak. Eltüntetésük a gondot okozó helyzet megoldásával (értsd: mosogatás, takarítás, ürítés) lehetséges.

Egy roppant lényeges szempontot mindenképp körbe kell járnunk, aminek talán sokan a legkisebb jelentőséget tulajdonítják, pedig talán a legfontosabb, és ez a külső élettér minősége. Mint említettem, az egész telek egyetlen helyiségnek számít (ismét eltérés a PC-s verzióhoz képest: itt nincs lokalizálás, az egész külső teret egyben értékeli ki a szimuláció!), és ennek hatása direkt módon befolyásolhatja simed karrierjét. A magyarázat erre nagyon egyszerű: az előléptetés egyik alapja – a szükséges előfeltételeken túl – épp a jó hangulat, és ezt a játékelemet a szimuláció abban a pillanatban befagyasztja, amint embered beül a munkába szállító járműbe. Márpedig hiába a puccos lakás és az egekbe feltolt szükségletek, ha az ajtón kilépve rothadó újság, szemétkupac, igénytelen külső tér fogad (beleértve a ház külső festését is); a hangulat azonnal romlik, ezt a „rossz szájízt" magával viszi embered a munkahelyére, és lehet, hogy épp emiatt elmarad a várt avanzsálás. Épp ezért ezt a külső teret is gondosan kell berendezned; jó burkolat, egy-két díszítő elem (szökőkút, szobor, dísznövény, madárfürösztő, külső lámpa, sőt, kültéren is használható berendezések: DJ-pult, élelemforrások). Élni lehet azzal a lehetőséggel is, hogy a nem használt tárgyakat bármikor áthelyezheted; például egy szobrot, melyet oda állítasz, ahol éppen szükség van rá az adott pillanatban, így a kezdeti időkben olcsóbban megoldhatod a hangulatjavítást. Mindezen csinosítás mellett még egyszer hangsúlyozom: mindezt rendben is kell tartani, hiszen a koszosság minden ilyen javító szándékot degradál.

IV.3.2. Jártasságok

A szimuláció következő nagy területe következik: simed hétféle jártasságra tehet szert, és juthat bennük egyre magasabbra. Ezek számos területen lesznek hasznosak:
- leglényegesebb a karrierépítés; bizonyos szakmához kötelező egyes jártasságokat (mindegyikhez hármat) adott szintre fejleszteni;
- a háztartás vezetését könnyíti (főzés, takarítás, műszaki), ezzel segíted hőseid életét, és megspórolhatsz egy csomó pénzt (szerelő, cseléd bérlése), plusz megmentheted őket akut veszélyektől (tűz, áramütés);
- extra bevételekre tehetsz szert (lásd: otthoni munkák!);
- az aspirációtól függően vágyak és félelmek kötődnek bizonyos jártasságokhoz, előbbi teljesítésével értékes pontokhoz juthatsz;
- adott jártasságok segítenek bizonyos szociális interakciókban, akár közvetlenül (karizma a kommunikációban, erőnlét verekedésnél), akár közvetve (ügyességi játékokban győzelem, zongorajátékban profizmus, és ezzel a nézők elismerésének kivívása);

Minden jártasság 10 szintből áll, ez minél magasabb, annál lassabban éri el simed a következő értéket (az első szintet 1 óra alatt, a tizediket 12 óra alatt tanulja meg). E folyamatot több tényezővel gyorsíthatod:
- A legfontosabb simed személyisége, ezt az 1. fejezetben körbejártuk, de itt is meg fogom említeni minden jártasságnál, hogy mely jellemek segítik az elsajátítását. Egy 10-es aktív sim az erőnlét első szintjét az egy óra helyett 30 perc alatt éri el, a gyorsulás csökken a 6 jellempontig, innentől visszaáll a rend, tehát a semleges (5 pont) és a lusta (0-4 pont) már ismét 60 perc alatt izmosodik. E szabály alól egy kivétel van: a trehány sim a takarítást lassabban tanulja, az extrém figurának (0 pont) az első szinthez 90 percre van szüksége.
- Az erőnlétfejlesztő eszközöknél lehetőség van arra, hogy a tanuló simet egy másik koma bíztassa („Cheer" interakció), ennek hatására a fejlődés folyamata felgyorsul.
- Itt is érvényes a már említett „simes egyszerűsítés", azaz minél drágább egy cucc, annál gyorsabban és hatásosabban fejleszti az adott képességet; a kreativitást egy festőállvány lassan, egy gitár közepesen, egy vagyonokba kerülő zongora tempósan turbózza.

Amikor jártasságot tanul, simed feje felett megjelenik egy sötétkék mérce, mely mutatja a fejlődés folyamatát. Ha a mérő betelt, a figura elért a következő szintre, és megkezdi az újabb lépcsőt; konzolos újdonság, hogy ekkor egy rövid időre a mérce felett megjelenik a frissen elért szint száma is. Fontos megjegyezni, hogy ez az a tevékenység, melybe nem szól bele a szabad akarat: a figura csak akkor hagyja abba az okulást, ha erre utasítod (az akciót törölve), vagy ha valamely fontos szükséglete (lásd ott) extrém szintre süllyedt, illetve hangulata zéró alá esett (ekkor el sem hajlandó kezdeni a tanulást). Épp ezért a biztosan hosszan tartó fejlesztést jókedvvel és feltöltött szükségletekkel kezdd el! Természetesen a jelenlegi állást a szimuláció letárolja, így a következő alkalommal a sim onnan kezdi az okosodást, ahol korábban abbahagyta.

Jártasságpontokat lehet szerezni:
- Bizonyos tárgyak segítségével (festőállvány, edzőpad, stb.)
- Gyakorlati módon (főzés, takarítás, szerelés). Fontos megjegyezni, hogy az említett szükségletkihatás nem vonatkozik sem a főzésre, sem a takarításra, azaz még gyászos hangulatban is hajlandó simed kaját készíteni, sőt a vécét is kipucolni, ha erre utasítod. Ez a szerelésre nem vonatkozik („mert csak").

A PC-s verziótól eltérően a konzolos változatban nem lehet jártasságpontot veszíteni, még az itt is megtalálható áramütés révén sem. Amit egyszer megtanult simed, örökre agyába véződik.

IV.3.2.1. Cooking [Főzés]
Mint a szükségleteknél is említettem, a főzés a konzolos TS2-ben kiemelt jelentőségű, ezért minden téren ajánlott, hogy mielőbb fejleszd fel simed e jártasságát. Ez nagyon sok mindent befolyásol:

- magasabb szinten gyorsabban készül el az étel;
- magasabb szinten tartalmasabb a kaja, és ettől gyorsabban csökken az éhség;
- alacsony szinten főzött ételtől az elfogyasztó ételmérgezést kaphat, a tanulással csökken ennek esélye;
- alacsony szinten nő az esély, hogy az étel, és vele a berendezés lángra lobban (a mikrosütő kivétel), ez a veszély 5. szintet elérve megszűnik;
- minden egyes szinten hozzáférsz egy-egy új recepthez (lásd a „Szezám tárulj" fejezetet!);
- és még egy kis móka: a „Teppanyaki Table" nevű keleti „látványtűzhelyen" előadott főzési bemutató tetszési indexe és ezzel a nézők szórakozása annál magasabb, minél képzettebb a szakács.

Minderről részletesen szó lesz a „Főzés" fejezetben. A tanulásra semmiféle jellemvonás nincs kihatással.

Fejleszthető:

- Gyakorlati úton, főzéssel.
- Az említett „Teppanyaki Table" használatával (bár ez is főzés, de mint fent írtam, más kihatásai is vannak).
- Olvasással, a könyvespolcon elérhető „Study Cooking" interakcióval.

Karriervonzata (azaz amely karrierekhez szükséges a fejlesztése):

- Science [tudomány]

IV.3.2.2. Mechanical [Műszaki ismeretek]
Murphyt is idézve, mindig van valami, ami elromlik a házban. E különféle elektromos és mechanikus szerkezeteket embereid is meg tudják javítani – ám ha nem értenek hozzá, előbbiek esetében áramütést szenvedhetnek, és ebbe bele is halhatnak. Amennyiben fejleszted ezt a tudást, a tragédiák esélye csökken, ráadásul gyorsabban is végezhetsz a munkával. Ha mindezt meg akarod úszni, hívhatsz telefonon mesterembert is, ám neki természetesen fizetned kell. Ennek elsajátítását sem befolyásolja semmiféle személyiségjegy.

Fejleszthető:

- Olvasással, a könyvespolc „Study Mechanical" interakciójával.
- Szereléssel (ennek veszélyeit lásd fent).
- Sakkasztalon a „papírfoci" játékkal („Play Paper Football", azaz csak páros játék esetén!).
- A „Jimmy Three Fingers" Rocket Bench használatával (tűzveszély, lásd a tárgyakról szóló fejezetben!).

Karriervonzata:

- Artist [művész], Athletics [sport], Fashion [divat], Medicine [gyógyászat]

Megjegyzések:

- A gyakorlati okulásnál (pl. szerelés közben) a megjelenő, világoskék folyamatmérő kitakarja a sötétkék tanulásmércét, így itt nem látod a fejlődést; hogy mennyit okosodtál eközben, azt például egy szakkönyvet kézbe véve ellenőrizheted le.
- Ha valami megjavítására adsz utasítást, és embered műszaki jártassága alacsony szinten áll, abba fogja hagyni idő előtt a munkát, erre figyelj oda, lehet, hogy 2-3-szor is neki kell fektetni a feladatnak!
- A félkarú rablóból (Peppy Petés Slots A' Hoppin') ki lehet nyerni a pénzt a szerkezet megbabrálásával, de e tevékenység is áramütést okozhat. A mogorva simek (Grouchy) autonóm módon is hajlamosak erre, ezért ha ilyen simed, figyelj erre oda! Bővebben erről a tárgyakról szóló fejezetben.

IV.3.2.3. Charisma [Karizma]
E képesség elsősorban a karrierépítéshez szükséges, bár segíti a kapcsolatépítéseket is, hiszen minél magasabb hősöd karizmája, annál jobbak lesznek viccei (a hagyományos és a disznó is). A nyitott jellemű sim (Outgoing, 6-10 pont) gyorsabban ér el eredményt a tanulásban.

Fejleszthető:

- Tükör előtt állva, a „Practice Speech" vagy „Practice Kissing" akcióval.
- Számítógépen, blog írásával („Blog").
- Egy síremlék előtt (sírkő vagy urna) az elhunyt magasztalásával („Eulogize").

Karriervonzata:

- Artist [művész], Athletics [sport], Business [üzlet], Crime [bűn], Fashion [divat], Politics [politika]

IV.3.2.4. Body [Fizikum, illetve erőnlét]
Ez a jártasság a főzéshez hasonlóan jelentős, ugyanis rengeteg apró kihatása van, természetesen a karrierépítésen kívül. Minél magasabb e jártasság, simednek...

- annál nagyobb a győzelmi esélye a verekedésben („Fight" szociális interakció);
- annál jobb a „Foosball" és „Air Hockey" játékokban, és nagyobb a sansza a győzelemre;
- annál látványosabb trükköket mutat be a szörfszimulátorban és az ugrálóasztalon;
- annál jobban tudja kihasználni e képesség fejlesztőeszközeit;

Az aktív simek (Active, 6-10 pont) ezt a jártasságot gyorsabban fejleszthetik. Ahogy említettem a fejezet bevezetőjében, itt különlegesség, hogy a tanulókat a többi sim biztathatja („Cheers" interakció), ez megduplázza a tanulás sebességét.

Fejleszthető:

- Az „Exerto Self-Spot Exercise Machine" használatával (edzőpad);
- A „Fist of Spite Punching Bag" ütlegelésével („bokszbábu");
- A „Rat Race Executive Power Wheel" taposásával (mókuskerék);

Karriervonzata:

- Athletics [sport], Crime [bűn], Law [rendvédelem], Military [hadsereg]

Megjegyzés:

- A három említett képességfejlesztő eszközökhöz egyéb tudnivalók is kapcsolódnak, ezekről és az említett egyéb hatásokról a „Tárgyak" fejezetben részletesen!

IV.3.2.5. Logic [Logika]
Ez is főleg karriervonzatú, de a videojáték-tervezés kellemes bevételi forrást is jelent (lásd az „Otthoni munkák" fejezetet!). Vannak itt is mellékes kihatások: minél magasabb e jártasság, simed...

- annál több pénzt kap az elkészült videojátékért;
- annál biztosabban kerüli el (üssza meg) a szellemek ijesztgetését;
- annál hatásosabban használhatja a „Magic Fingers" masszázsasztalt;
- annál nagyobb az esélye, hogy felfedez egy üstökös, ami után szintén üti egy szebb összeg a zsebét;
- annál biztosabban győz a „csirkedáma" játékban (lásd lent).

Ezt a képességet a komoly (Serious, 0-4 pont) simek fejleszthetik gyorsabban.

Fejleszthető:

- Sakkozással („Play Chess", szólóban és páros játékkal egyaránt).
- Teleszkóppal (éjjel és nappal egyaránt, ennek különböző mellékhatásai lehetnek, előbbi esetben [Stargaze], ahogy fent írtam, pénzt kereshetsz, utóbbi esetben [Spy] pofont gyűjthetsz be a meglesett szomszédtól).

- Számítógépen, videojáték tervezésével („Design Video Game").
- A „Prof. Feather's Chicken Checkers" dámaautomata segítségével („Practice" interakció, azaz kizárólag gyakorlás esetén, a játék [Play] csak a szórakozást növeli). Ez a legdrágább cucc, ennélfogva ez fejleszti legjobban e jártasságot, ráadásul aranytojáshoz is juthatsz (erről a „Főzés" fejezetben).

Karriervonzata:
- Business [üzlet], Crime [bűn], Law [rendvédelem], Medicine [gyógyászat], Military [hadsereg], Politics [politika], Science [tudomány]

Megjegyzés:
- A fent felsorolt tárgyakról bővebben a róluk szóló fejezetben olvashatsz!
- Erősen ajánlom fejlesztésre a csirkedámát, aztán ha már magas e jártasság, lehet rámozdulni a pénzt fialó dolgokra (egy jó székkel a játéktervezés a komfortot is növeli); a sakkozás főleg társas szórakozásnak jó, így a móka és a komfort mellett a szociális mércét is növelheted.

IV.3.2.6. Creativity [Kreativitás]
Bizonyos szakmáknál előfeltételhez alapvető, és az otthoni festegetéssel is szép kereset-kiegészítéshez juthatsz (lásd később). Egyéb vonzatai – minél magasabb simed kreativitása...
- annál drágábban tudja eladni az általa készített képet;
- annál jobb zenéket ad elő gitáron és zongorán, a hallgatók e minőség alapján tesznek megjegyzéseket, és nő a szórakozás értékük is;
- annál biztosabban használhatja a DJ-pultot;
- annál nagyobb az esélye, hogy megnyerje a hegedűpárbajt a halállal szemben (lásd a „Halál, és ami utána jön" fejezetet!).

A játékos simek (Playful, 6-10 pont) gyorsabban tudnak e téren előbbre lépni.

Fejleszthető:
- Naplóírással, azaz a könyvespolc „Write in Journal" interakciójával.
- A bonsai fa gondozásával („Prune" interakció).
- Festéssel.
- Hangszeres játékkal (zongora, gitár – előbbi a legjobb fejlesztőeszköz!).

Karriervonzata:
- Artist [művész], Fashion [divat], Business [üzlet], Politics [politika]

IV.3.2.7. Cleaning [Takarítás]
Minél magasabb az értéke, simed annál gyorsabban nyalja végig a lakást, ezzel jelentős időmegtakarítás érhető el. Gazdagok persze ebben sem kell, hogy elmélyedjenek, hiszen erre való a bérelhető cseléd. A pedáns simek (6-10 pont) gyorsabban, a trehányak (0-4 pont) lassabban sajátítják el e jártasságot. Természetesen e tanulás nem fogja megváltoztatni a jellemet; a rendetlen figura magas szinten ugyanúgy szerteszét hagy mindent, és ugyanakkora koszt csinál, csak ha ráveszed a takarításra, gyorsabban fog végezni vele.

Fejleszthető:
- Gyakorlati úton, azaz takarítással.
- Olvasással, a könyvespolc „Study Cleaning" interakciójával.

Karriervonzata:
- Law [rendvédelem], Medicine [gyógyászat], Military [hadsereg], Science [tudomány]

IV.3.3. Érdeklődési kör
Mint az életben mindenkinek, a simeknek is van érdeklődési körük. Némelyeket a divat és a filmek érdeklik, a sport viszont nem, mások épp a fociról tudnak órákig dumálni, de például a konyhák világa hidegen hagyja őket. Amikor egy simet létrehozol, a szimuláció véletlenszerűen szétoszt 90 pontot az alábbi 18 érdeklődési kör, téma között:

- Animals [Állatvilág]
- Crime [Bűnözés]
- Culture [Kultúra]
- Environment [Környezet]
- Entertainment [Szórakozás]
- Fashion [Divat]
- Food [Élelem]
- Health [Egészség]
- Money [Pénz]
- Paranormal [Természetfeletti]
- Politics [Politika]
- School [Iskola]
- Sci-fi
- Sports [Sport]
- Toys [Játékok]
- Travel [Utazás]
- Weather [Időjárás]
- Work [Munka]

A 0 pont jelenti a teljes érdektelenséget, az 5-ös a középérték, a 10 pont az intenzív érdeklődés; a szétosztást semmilyen módon nem befolyásolhatod.

Eddig tart tulajdonképpen az idézet a PC-s verzióból. A többi néma csend. Feltételezésem szerint csak azért pakolták át ide is a fejlesztők, mert vagy minél több TS2-elemet fel szerettek volna mutatni, vagy olyan szinten van bedrótozva a játékba, hogy inkább nem bolygatták. Konzolon tapasztalatom szerint semmiféle jelentősége nincs ennek a játékelemnek. Az érdeklődési kör csak a szocializálás alatt, a „Talk" (beszélgetés) interakció közben játszik be: minél több pont van egy adott témában simednél, annál szívesebben hozza azt szóba (a kiválasztás itt is véletlenszerű). A másik fél ennek megfelelően reagál:
- Klasszikus módban a két fél felváltva beszél. Amennyiben a hallgatónak nem tetszik a téma (azaz az adott területen nála közepesnél rosszabb pontszám szerepel), megszakítja a beszélgetést, magyarán faképnél hagyja simedet.
- Közvetlen (direkt) módban az egyik fél elmond egy litániát, majd a másik is. Itt az érdeklődési kör egyezőségétől vagy különbözőségétől a begyűjtött kapcsolati pontok értéke függ (ami persze lehet negatív is).

És hogy ennek miért nincs jelentősége? Nos egyrészt semmiféle mellékjáték nem szerepel itt, tehát nem is változtathatod meg simed érdeklődését, mint az „IBM-kompatibilis" változatban, másrészt annyira nem akartak a fejlesztők bíbelődni vele, hogy nem is találhatod meg sehol, semmilyen információs ablakban, hogy hősöd mely témákat kedveli vagy utálja. Erre egyetlen mód van: ha odafigyelsz az említett interakciókra, és a megjelenő gondolatbuborékból kitalálod (és lelkesen feljegyzed), mit hozott szóba a koma. Ha a másik félnek nem tetszik a buli, az ikon nála áthúzva szerepel, de a testbeszédből is tudni fogod, hogy ez untatja őt. Mivel a játék alapja a szocializálás, ráadásul a sztorimódban, ha száz százalékra akarsz menni, gyakorlatilag az összes szereplővel maximalizálni kell simed kapcsolati értékét, meg fogod oldani ezt a kérdést úgyis izomból; a dumáláson kívül van ezernyi más lehetőség is a haverkodásra, erről a „Szocializáció és kapcsolatok" fejezetben szólok részletesen.

IV.3.4. Emlékek
Nos, ez a másik terület, amit valami miatt belepakoltak a játékba a készítők, és kicsit félbehagyták. Mint a PC verzióban, simjeid itt is emlékeket gyűjtenek, azaz a körülöttük zajló események elraktározódnak memóriájukban. Nyolcfajta lenyomattípus van, mindegyikhez társul egy-egy kék színű hangulatikon (smiley):
- **Friend**: Barát, pozitív emlék, jele a kör alakú, nyitott szájjal vigyorgó arcocska.
- **Crush**: Rajongás, pozitív emlék, jele az ábrándos szemöldökű, félszegen mosolygó arcocska.
- **Love**: Szerelem, pozitív emlék, jele a szív alakú, boldogan vigyorgó arcocska.

- **P.O.'d**: Bepöccent állapot (az angol rövidítés feloldása: „pissed off"), negatív emlék, jele a mérges arcocska (összehúzott, ferde, de egyenes szemöldök, lekonyuló száj).
- **Hate**: Gyűlölet, negatív emlék, jele a fogát vicsorgató, fűrészfog-szemöldökű arcocska.
- **Jealousy**: Féltékenység, negatív emlék, jele a szív alakú, mérges ördögfejet formáló arcocska, szarvakkal.
- **Disgust**: Undor, negatív emlék, jele a kikerekedett szemű, szóját összeszorító arcocska.
- **Fear**: Félelem, negatív emlék, jele a rémült arcocska (kifli száj, szembe görbülő „inverz" szemöldök).

A különféle szociális interakciók és élethelyzetek mind hordoznak magukban bizonyos pontszámot egy vagy több memóriához kötve. Egy „Charm", azaz hízelgés egy-egy ponttal növeli mind a „Crush", mind a „Szerelem" pontszámát, de ha a másik fél ezt visszautasítja, a „Hate" értékéhez adódik hozzá két ponttal. Ha valakit simed megbántott, és az illető a fent felsorolt negatív emlék bármelyikét hordozza róla, egy bocsánatkérés („Apologize") 5 ponttal halványítja ezt a memória-lenyomatot. Ha egy sim Ürítés szükséglete eléri a katasztrófaszintet, és ő kiengedi a földre az áldást, az esemény tanúja jó pár pontot vés fel a „Disgust" emlékek közé, persze a bepisilő figurához kötve. Ha simed elnáspángol valakit, szintén a negatív lenyomatok értéke nő, mind a félelemé, mind az utáltaté. Ha hősöd egy szobában csókolózik valakivel úgy, hogy házastársa is ott tartózkodik, a „szenvedő fél" a „Jealousy " emlékek közé kap pár pontot, mégpedig mindkét „házasságtörő" irányába.

Az érték csökkenése nemcsak a már említett, pozitív interakciókkal lehetséges, „az idő minden sebet begyógyít" alapon előbb-utóbb magától is elillan: minden nap két-két ponttal csökken a nyolc mérce pontszáma.

A pontgyűjtést egy 0-15 közötti skálán végzi a szimuláció, ha az adott emlékkép értéke eléri bármelyik határt, az új lenyomat már nem változtat rajta. Ez a fenti időtényezőt figyelembe véve azt jelenti, hogy egy 15 pontos harag nyom nélkül elmúlik, ha a két felet teljesen elszeparálod nyolc játéknapra, de ugyanez érvényes egy szerelem esetében is.

És hogy mire jó mindez? Két területen fogsz találkozni vele. Az egyik, amit a fejlesztők „awareness" névre kereszteltek, szabadon úgy fordítanám, hogy észlelés: amint egy sim a másik közelébe ér, és arról bizonyos emléket hordoz, adott reakciót indít annak láttán (erre vonatkozik a kifejezés, észleli a másik fél jelenlétét, és ezt lereagálja). A reakció a pontszámtól függ, az alábbiak szerint:

- **0-1**: Nincs reakció.
- **2-5**: Gyenge reakció, a sim a másik fél felé fordítja a fejét.
- **6-10**: Erős reakció, a sim a másik félre néz, a feje felett a gondolatbuborékban megjelenik a fent felsorolt, az emléket jelző hangulatikon, és valamiféle gesztust is ejt: barátságosan integet, haragosan rázza az öklét, tüntetően a szája elé teszi a kezét (undor), satöbbi.
- **11-15**: A legerősebb reagálás: a sim megáll, és a másik fél felé fordulva erősen gesztikulál az előbb leírtak szerint, és persze itt is megjelenik az adott kék színű arcocska.

Ha egy sim a másik fél irányában több területen is azonos pontszámmal bír, a szimuláció véletlenszerűen választja ki, melyiket reagálja le, minden egyéb esetben természetesen az erősebb memória kerül kifejezésre.

A másik terület kicsit érdekes számomra. Ugyanis kissé nyakatekert módon így oldották meg a fejlesztők a kapcsolati szint megváltozását. Ha simed egy másik fél irányába 90-es kapcsolati értékkel bír, de mindvégig megmaradtak a baráti interakcióknál, ez ugye egy sima haverság, nincs probléma belőle. Ám ha romantikus lépéseket tesznek egymás felé (ölelés, csók), és akár a „Crush" vagy a „Love" emlék eléri vagy túllépi a négy pontot, a cimborasági átfordul a megfelelő szintre, azaz rajongássá vagy szerelemmé. Mindez azt is jelenti, hogy a fent leírtak alapján, ha nulláról indult ez az memórianyom, és négy pontra változott, két nap alatt, ha hősöd nem szocializál partnerével, az emlék elhalványulásával visszaáll a „legjobb barát" státusz. Ezt a bekezdést idézni fogom a „Szociális interakciók" fejezetben is, hiszen erősen oda tartozik.

Amiért azt írtam, hogy ez a játékelem kicsit félkésznek tűnik számomra, annak ugyanaz az oka, ami az érdeklődési körök esetében: *sehol, semmilyen formában nem találod meg a játékban a fent leírt memóriaértékeket!* Magyarán az egyes fázisokat csak a fent leírt módon (észlelés) állapíthatod meg, a simed láttán megtorpanó, és felé öklét rázó figuráról tudhatod, hogy be van rá pöccenve piszkosul, minimum 11 ponttal. Mondjuk, ez nem hiszem, hogy az adott pillanatban meg fog lepni, hiszen ennek mindenképp előzménye lesz - ha valakit kétszer zsinórban a porba döngöltél és a veséjét rugdostad, nyilván nem várod el, hogy csókokat dobáljon feléd, ha találkoztok. Épp ezért ez az egész legfeljebb emlékeztető lesz: ha felajzott állapotban, körül sem nézve megdöntöttél egy leányzót, és azt látod, az esti vacsoránál b. nejed ördögfejű emlékkel fenyeget, tudhatod, hogy tanúja volt az eseménynek, és vagy kerülöd nyolc napig, vagy sűrű bocsánatkérésekkel kiengeszteled; a későbbi reakciók mutatják, milyen állapotban van a „féltékenység" lenyomata.

IV.4. A mindennapi élet egyéb fontos területei

Ez a fejezet egyfajta gyűjtő, a játék – és a simek mindennapjainak - három fontos aspektusáról: a főzésről, a munkáról és a halálról (melyet itt nem kell halálosan komolyan venni).

IV.4.1. A főzés új dimenziói

A TS2 konzolos változatának a legnagyobb nóvuma, hogy a fejlesztők a főzést szinte önálló aljátékká tették.

Ahogy a szükségleteknél már megtárgyaltuk, simednek rendszeresen ennie kell; az étel elsősorban az Hunger mércét teliti (azaz a másik oldal felől csökkenti az éhséget), kisebb mértékben az energiaigényt is kielégíti (ez újdonság itt, de logikus, hiszen az emberi szervezet is a tápanyag elégetésével jut energiához), sőt a szórakozáshoz is hozzájárul, viszont jelentősebb mértékben rontja a Bladder, azaz az ürítés mércéjét, ami ismét evidencia. Az, hogy ezek a hatások milyen mértékűek, több tényező függvénye (mindegyiket részletesen ki fogjuk vesézni):

- az alapanyagok bázis-attribútumai;
- az előkészítés módja: nyersen fogyasztja el simed a kaját, pulton dobálja egybe, robotgépben vagy turmixban állítja össze;
- az elkészítés módja és helye: minél drágább a munkapult, a robotgép, a mixer vagy a tűzhely, annál több bónuszpont adódik a fentiekhez;
- a szakács képzettsége: minél magasabb az ételt készítő sim Cooking jártassága, annál tartalmasabb az étel.
- egyéb tényezők: a munkapult tisztasága, a hűtő minősége mind befolyásolja valamilyen módon az ételt.

Általánosságban azt kell megjegyezni, hogy érdemes a háztartásban minél előbb kiképezni egy mesterszakácsot (10. szintű Cooking jártasság). Ez nemcsak az étel minőségét növeli, de minden egyes szinttel csökken a kaja elkészítésének ideje is, amivel sok értékes játékpercet spórolhatsz meg. A másik tényező, mint fent említettem, a konyhai berendezések minősége; amint pénzre tesz szert simed, érdemes a legdrágább cuccokat megvenni.

Vegyük sorra a főzés folyamatait, kezdjük először a hűtővel, hiszen minden innen indul ki! Elöljáróban még valamit: a klasszikus és a közvetlen irányítási metódus más-más módon kezeli a főzés folyamatát; a gyors éhségcsillapításra megfelelő az előbbi, ám a precíz főzést csak utóbbival érheted el, ezt is természetesen körbe fogjuk járni.

IV.4.1.1. A hűtőszekrény

Ha a konyhában nincs más, csak egyetlen hűtő, az is elég az éhség csillapítására. A PC-s verziótól alapjaiban tér el a frigók „viselkedése". Az alapséma az TS1-et követi: végtelen mennyiségű kaját rejtenek (azaz soha nem kell feltölteni őket), és akkor kell fizetned, amikor kiemeled belőlük a cuccot. Ám ez esetben csak alapanyag van bennük, azaz nyers étel; persze ezt is el lehet fogyasztani (legyen szó akár egy narancsról, akár egy szelet lámaka-

rajról, még ha kissé furcsa is ez utóbbi megoldás). A hűtőt kinyitva eléd kerül egy csinos katalógus az ott található cuccokról, szépen kategorizálva, az alábbiak szerint:

- Meat: húsok
- Vegetables: zöldségek
- Fruits: gyümölcsök
- Dairy: állati eredetű termékek – tojás, tej, joghurt, sajt
- Grain: gabonafélék
- Liquids: folyadékok
- Oils: étkezési olajok
- Harvested Vegetables: betakarított zöldségek, funkciójukat tekintve megegyeznek a „sima" zöldségekkel
- Harvested Fruits: leszüretelt gyümölcsök, funkciójukban ezek is normál társaikkal egyeznek meg
- Harvested Animals: kihalászott tengeri állatok, főzésnél simán a húsok közé sorolódnak

A játékban szereplő négyféle frizsider két fronton tér el egymástól. Először is az olcsóbban kevesebb fajta összetevőt találsz, a teljes skála csak a legdrágább U-Probe-It szekrényben található; hogy melyik hol, azt a Melléklet „[Konzol] Alapanyagok" táblázatában találod meg. Másodszor a drágább hűtők a kész kaja Hunger, azaz éhség attribútumához bónuszpontokat csapnak, az alábbiak szerint:

- **Econocool Refrigerator**: nincs plusz pont;
- **Chow Bella Bachelor Fridge:** +5 pont;
- **Nostalgix Refrigerator**: +10 pont;
- **U-Probe-It Refrigerating Organism:** +15 pont;

Semmiféle más különbség nincs köztük, azaz a bennük lévő alapanyagok ára fix, ugyanannyiba kerül egy pohár tej a legdrágább szekrényben is, mint az olcsóbbikban.

A hűtőkre kattintva elérhető az összes, étellel kapcsolatos interakció:

- **Cook a Meal / Get Ingredients**: Ezt elindítva kiválogathatod a frigó kínálatából az egy adag ételhez szükséges alapanyagokat. Az első opció klasszikus, a második közvetlen módban jelenik meg, de nincs köztük különbség.
- **Get a Snack (§5)**: Vészhelyzet, némi nass, semmit nem kell csinálni vele, simed egyből magába tömi. Minimális mértékben elégíti ki az éhséget, nem igazán éri meg, mert azt az időt, amit megspórolsz a gyors kajálással, el fogod veszíteni a gyakoribb hűtőlátogatásokkal.
- **Cook a Group Meal / Get Group Meal Ingredients**: Mint az első pont, azaz alapanyag összeválogatása több személy részére. Igen hasznos, ha a házban többen tartózkodnak, ugyanis 4 adagot lehet így főzni, de csak 3 porciónyi összetevőért fizetsz, ráadásul így a legjobb szakács készítheti el mindenki számára a laktató kaját és a főzési idő sem hosszabb, mint egy adagos étel elkészítésekor. A két eltérő név itt is csak a más-más sémát jelöli, az első a klasszikus, a második a direkt mód.
- **Cook Generic Meal / Get Generic Ingredients (§12):** Ez is amolyan vészmegoldás, ha nem akarsz pepecselni a főzéssel. Ezért a fix összegért fix minőségű kajához jutsz: +5 energia, -20 ürítés, és a hűtőtől függően plusz 40/45/50/55 éhség. Nem a legszerencsésebb megoldás egyébként, mivel egyrészt ebből az összegből jobb (tartalmasabb) kaját is összeállíthatsz, másrészt a szüretelt alapanyagok (lásd mindjárt) ingyen vannak, így előbb-utóbb, ha mindig ilyen készételt választasz, a pénztárcád megérzi ezt. A két név, mint eddig is, a kétféle sémát jelenti.

IV.4.1.2. Az alapanyagok

Alapanyagokhoz háromféle módon juthatsz. A legtöbb, mint fent említettem, a **hűtőkben** lapul. Ezek mindig elérhetőek (függően persze a szekrény típusától), és adott összegbe kerülnek.

A másik mód a **termesztés,** erre három tárgy alkalmas, mindegyiket a vásárlási katalógus utolsó füle alatt találod meg. Ha betakarítottad a termésüket, az automatikusan bekerül simed láthatatlan készletébe, ami azt jelenti, hogy bárhová is megy, és ott bármilyen hűtő is van, ezek a cuccok mindig elérhetőek lesznek, míg maga a készlet ki nem fogy. Nagy előnyük ezen összetevőknek az, hogy ha ezeket pakolod be az elkészítendő ételbe, nem kell fizetni értük, ami hosszabb távon jelentős anyagi megtakarítást jelent, így mindenképp megéri beszerezni őket, a kicsivel több melót (gondozás és szüret) is beleszámítva. Lássuk a triót!

- **„Frood" Tree**: Gyümölcs szüretelhető róla (az angol fura szó gondolom a „Fruit"+"Food", azaz gyümölcs és étel összevonásából származik). A hűtőt kinyitva a „Harvested Fruits" fül alatt találod meg őket.
- **GenoLife Garden Hutch**: Amolyan minikert, zöldségfélét takaríthatsz be róla. A hűtőben a „Harvested Vegetables" fül alá kerülnek.
- **„Manila 1000" Marine Aquarium**: Tengeri állatokat halászhatsz le, a hűtőben a Harvested Animals" fül alá sorolódnak be.

A két első cuccot naponta locsolni kell („Water" interakció). Ha ezt elfelejted, nem hoznak több termést, ha huzamosabb ideig nem ápolod őket, elszáradnak, ilyenkor a „Replant" interakcióval lehet újjávarázsolni őket, ekkor két nap locsolás után fordulnak ismét termőre. A betakarítás a „Harvest" akcióval lehetséges, a képernyőn megjelenik, miből hány darabot gyűjtött be simed. Az akváriumnál a locsolást a tisztítás („Clean") helyettesíti, ezt ugyanúgy rendszeresen el kell végezni, a koszos berendezésben csökken a szaporulat. A lehalászáshoz itt is a „Harvest" interakciót kell elindítani.

A harmadik egy **speciális** lehetőség. Van ugyanis kétféle alapanyag, melynek elérése elég érdekes:

- **Dangleberry**: A „himbilimbi bogyó" fő termőhelye meglepő: meg kell vásárolnod a katalógus első füle alatt, az ülőbútoroknál található „Sprout Couch" nevű rekamiét, és ezt locsolgatni. Kétnapnyi vízellátás után meghozza az első termést, és innentől kezdve, ha rendszeresen öntözöd, folyamatosan szüretelhetsz. Ez is a „Harvested Fruits" fül alatt lesz megtalálható, és elég kemény attribútumai vannak (40/25/25/-25). Megjegyzem, nekem már sikerült fémdetektorral is találni ilyen bogyót, tehát ez is egy – bár lényegesen kiszámíthatatlanabb – hozzájutási mód.
- **Golden Egg**: Aranytojás, a maga fizikai valójában. Hogy hozzájuss, győznöd kell a „Dr. Feather's Chicken Checkers" nevű játékban, ekkor tojik egyet simednek a tollas ellenfél. Ehhez azonban alaposan fel kell tolnod a logikát, 8-as szint alatt nem sok esélyed van, a tuti a maximált jártasság (de még ekkor sem 100%). Mivel másként nem tudták megoldani a fejlesztők, ez az alapanyag ugyanoda megy, ahová az akvárium kifogott lakói: a „Harvested Animals" alá, és erre oda kell figyelned, hiszen a receptben húsnak (Meat) számít, és nem a kézenfekvőbbnek tűnő „Dairy" kategóriába, ahol amúgy a normál tojás van.

IV.4.1.3. Az attribútumok, speciális hatású ételek

Minden egyes alapanyag 9 attribútummal rendelkezik. Ebből három „nyilvános", azaz amikor a hűtőt kinyitva eléd kerül a választék, és valamely összetevőt kiválasztod, oldalt láthatod a három fő jellemzőt (az adott elem képe alatt az árát láthatod, ezt nem számítom be a jellemzők közé):

- **Energy**: ennyivel növeli a cucc az Energia kijelző értékét
- **Hunger**: ennyivel növeli a kaja az Éhség kijelző értékét
- **Bladder**: ennyivel csökkenti a holmi az Ürítés kijelző értékét.

A többi rejtett, nem láthatod, szerencsédre itt ez a könyv, és a Melléklethez lapozva, a hűtőknél már említett „[Konzol] Alapanyagok" táblázatában megtalálhatod mindet. A szükségletek oldalához még egy jellemző társul:

- **Fun**: ennyivel növeli a cucc a Szórakozás kijelző értékét; ez nem minden alapanyagnál található meg, de például egy banán vagy egy sárgarépa belakmározása 10 ponttal tolja feljebb a mókamérőt.

A fennmaradó öt speciális attribútum, és egy újabb réteget jelent ebben a főzőcske-showban. A legtöbb alapanyag hordoz e különleges jellemzőkből egy vagy két pontot, és amikor egy ételt összeállítasz, az összetevők összes attribútuma összeadódik. Ha egy jellemző értéke eléri, vagy túllépi a 3 pontot, az étel felveszi eme jellemvonást, azaz maga is specialitássá válik, erről

többféle kijelzést is kapsz: a kaja különleges látványelemekkel gazdagodik, és a készételről tájékoztató felirat is elárulja ezt a hatást. Lássuk ezeket!

- **Repulse (Haragkeltő):** Aki megeszi, rövid időre csak az Archenemy (ősellenség) kapcsolati szint interakció közül választhat szocializáláshoz, azaz igen durva akciók válnak számára elérhetővé, és pikk-pakk össze tud veszni a legjobb cimborájával is. Az étel fekete szíveket bocsát ki magából, és a leírásban a következő értékelést olvashatod: „While there's nothing about this food that looks improper, there's something about it that makes you feel vaguely angry about it." (Bár úgy tűnik, minden rendben van ezzel az étellel, van mégis valami, ami miatt megmagyarázhatatlan dühöt érzel iránta.).

- **Skill Boost (Jártasságnövelő):** Aki elfogyasztja, rövid időre minden jártassága 3 szinttel nő (tehát a 3 logika és a 6 főzésből 6 logika, 9 főzés lesz). Ez alkalmas arra, hogy gyorsan begyűjts egy előléptetést (közvetlenül munkába indulás előtt vágd be!), főleg, ha amúgy minden megvan, csak például az egyik jártasságból alig pár százalék hiányzik (hiszen úgyis be kell majd pótolnod a lemaradást a következő avanszáláshoz, persze ha ez épp nem a 10. szintre juttat). A kaja csillagokat gőzölög ki magából, a leírásában ez áll: „There's something about this food that just looks perfect. Each piece is perfectly placed, every aspect of it is expertly prepared. Merely being in its presence makes you feel better about yourself." (Van valami ebben az ételben, ami egyszerűen tökéletessé teszi. Minden összetevője abszolút a helyén van, minden aspektusában mesterien van elkészítve. Már a puszta jelenlététől sokkal nagyszerűbbnek érzed magad.)

- **Diuretic (Hashajtó):** Belakmározójának Bladder (ürítés) szükségletét 80 ponttal csökkenti; ha az illető történetesen -20 közelében jár, azonnal és helyben elengedi a záróizmokat. Az élelemből kövér cseppek csöpögnek, és ez jelenik meg a leírásban: „Just looking at this makes your stomach gurgle. Something about it just isn't right, but you feel like maybe if you were going to eat it, you should be somewhere near a restroom." (Ha csak ránézel erre az ételre, a gyomrod felfordul. Valami nincs rendben vele, és érzed, ha megkóstolod, jobb, ha azt egy vécé közelében teszed."

- **Nausea (Hánytató):** Ez a kaja, amint leért a gyomorba, máris visszafordul, magyarul elfogyasztója azonnal kihányja azt, ezzel egyidejűleg higiéniamérője -60 ponttal csökken. Az étel zölden gőzölög, leírásában ez áll: „Something about it doesn't look quite right, and frankly, that makes you feel a bit sick to your stomach." (Valami nem egészen stimmel vele, komolyan úgy tűnik, a gyomrodra nem lesz túl jó hatással.)

- **Aphrodisiac (Vágykeltő):** Aki megeszi, kis időre csak a Lover (szerelmes) interakciók közül választhat szocializáláshoz, azaz komoly csókokba és ölelkezésekbe bonyolódhat, ami kiváló, ha hamar akarsz valakit szíved rabjává tenni (persze ilyenkor érdemes *mindkét felet* megetetni egy-egy adag ilyen étellel!). A kaja vörös szíveket bocsát ki, és ez olvasható a leírásában: „You can't take your eyes off it. It's the most beautiful thing you've ever seen." (Nem tudod levenni a pillantásodat róla. Ez a leggyönyörűbb dolog, amit valaha is láttál.)

Természetesen lehetséges olyan kombináció, amikor egy étel több attribútumában is eléri, vagy túllépi a bűvös 3 pontot, ilyenkor csak a legerősebb hatása érvényesül. Erre főleg figyelj oda, hiszen lehet, hogy főztél egy erős vágykeltő ételt, azaz az „Aphrodisiac" jellemzők összértéke mondjuk 4, ugyanakkor finoman van benne egy 3 pontos „Nausea" is, azaz a szerelemre kinézett pár kölcsönösen kiszökteti kis Vukot a konyhakőre, és csókolózás helyett mehet a zuhany alá.

Fontos: a koszos konyhai berendezések (mixer, konyhapult) 2 ponttal növelik a bennük vagy rajtuk elkészített étel „Nausea" hatását, így például egyetlen, a szutykos turmixban összepempőzött banán azonnal, postafordultával visszaérkezik a feladónak!

Van még egy speciális hatás, mely a fentiektől kicsit eltérően működik.

- **Energy Boost (Energizáló):** Ha a hűtőben összeválogatott alkotóelemek energia, móka és jártasságfejlesztő (Skill Boost) attribútumának összértéke eléri, vagy túllépi a 80 pontot, az étel az energiapontokhoz +30-at ad hozzá, amivel akár egy alvást is megspórolhatsz. Az ilyen hatású kaja szikrázik, és leírásában ez áll: „One look at this dish, and you know that if you ate it, you could take on the world. Or leap over tall buildings. Well, maybe not the tall buildings thing." (Egy pillantás erre az ételre, és tudod, miután megetted, uralmad alá hajthatod a világot. Vagy átugorhatsz magas épületeken. Hm, utóbbit talán mégsem.).

Ha az étel semmiféle speciális hatással nem bír, a leírása mindössze ennyi: „It looks tasty és well prepared." (Finomnak és jól elkészítettnek tűnik.).

IV.4.1.4. Az étel elkészítése: a „tálca" összeállítása

Nos, kezdjük a főzést az első lépcsőfokkal, a leendő mű alapanyagainak összeválogatásával. Amint kiadod simednek a megfelelő ukázt (Cook a Meal / Get Ingredients), eléd kerül egy elsőre picit zsúfoltnak tűnő ablak. Bal oldalán találod a hűtőben lévő összes alapanyagot, mind a frigó megvásárlásával birtokodba kerülőket, mind a simed által betakarított és összegyűjtött cuccokat. A fülek között a vásárlási katalógushoz hasonlóan a tűzgombbal lépkedhetsz (ezek jobb és bal oldalán szerepel is a megfelelő gomb ikonja), a bal kar vagy d-pad a válogatás, a kiválasztás a jobbra fent feltüntetett gombbal („Select").

A jobbra lévő, négy rekeszt tartalmazó felület a tálca, ide kerülnek a hűtőből kiválasztott holmik. Ha valami vissza akarsz pakolni, válts át ide (a megfelelő gomb szintén fel van tüntetve fent: „Switch to..."), állj rá az adott holmira, és ezen ismét a kiválasztó gombot nyomd meg. Ha végeztél a válogatással, a tálcán alul lévő „Done" gombra állj rá, és ezt nyomd meg. A hűtő kínálatához a fent említett váltógombbal térhetsz vissza.

Nos tehát. A főzés első fázisa, hogy kiválasztasz minimum egy, maximum négy elemet, melyekből el fogod készíteni az adott ételt. Fontos megjegyezni, hogy a kész kajákat *nem az alapanyagok, hanem azok típusa határozza meg.* A „Dairy + Grain + Vegetables + Fruits" négyesből pulton összeállítva mindig „Veggies on Toast", robotgépben „Soup" lesz, függetlenül attól, hogy milyen gazt hajigálsz bele – épp ezért a kiválasztásnál mindig a forrás különböző attribútumait vedd figyelembe (mennyivel növeli az éhséget, energiát, mennyivel csökkenti az ürítést, illetve a már kitárgyalt speciális hatásokat). A különféle jellemzők pontszáma, mint írtam összeadódik. Recepthez kétféle módon juthatsz: egyrészt van egy beépített szakácskönyv, mely tartalmazza 24 étel elkészítési módját, ezt a hűtőbe mászva érheted el, az összeállító ablakban jobbra fent látható, melyik gombbal („Recipes"); ezek mindegyike induláskor zárolva lesz, feloldásához segítséget a „Szezám, tárulj!" fejezetben kapsz. Ismét kihangsúlyozom: ebben a szakácskönyvben ugyan konkrét leírásokat találsz, de ha például a strucc helyett sertéshúst használsz, ugyanarra a végeredményre jutsz. A másik megoldást eme könyv nyújtja, elég hátralapoznod a Melléklet „[Konzol] Receptek" táblázatához, és máris eléd tárulnak a gasztronómia titkai. Ahogy ebben láthatod, vannak egy, két, három és négy alapanyagot igénylő összeállítások; jegyezzük azonban azt is meg, hogy további variációt érhetsz el, ha *azonos fajtájú* anyagokat raksz össze. Például Fruit + Oil robotgépben elkészítve = Fruitspacho. Ha ebbe a kajába háromféle gyümölcsöt pakolsz az olaj mellé, és szintén a robotmasinában kotyvasztod össze az egészet, ugyanezen étekhez jutsz – ellenben a három gyümölcs attribútuma természetesen összeadódik. Sajnos a szimuláció azt nem engedi meg, hogy egyforma cuccokat pakolj a tálcára, tehát nem tudsz 3 alma + kukoricaolaj összetételű ételt kreálni, de mondjuk egy-egy cseresznye, banán, epret, plusz egy adag olívaolaj segítségével kikeverhetsz egy ütős vágykeltő koktélt. (Ez egyébként „mellesleg" még jártasságnövelő is, csak arra vigyázz, hogy a konyhagép ne legyen koszos, mert a banán 1 pontosan hánytató, és a piszkos masina plusz két pontja rögtön megteszi a nem kívánt mellékhatást, ezért mondjuk a görbe finomság helyett a kevésbé laktató, de biztonságosabb lime jobb megoldás ebben az esetben.). A receptekhez még annyit: teljesen mindegy

az alkotórészek sorrendje, azaz ahogy a tálcára pakolod őket, a Meat + Fruit + Oil lehet Meat + Oil + Fruit vagy Fruit + Meat + Oil is.

A több személyre főzés (Cook a Group Meal / Get Group Meal Ingredients) ugyanígy működik, annyi a különbség, hogy amikor kiválasztod az összetevőt, három adagot vesz ki a szimuláció és ennyit is számláz ki.

IV.4.1.5. Az étel elkészítése: előkészítés és főzés; az elmélet

Kezdjen tehát a tálca a gondosan összeválogatott alapanyagokkal; mihez kezdj vele?

A fent bemutatott táblázatban némileg ijesztő mennyiségű oszloppal találod szembe magad, úgyhogy hamar tegyük helyére a dolgokat!

- **Nyersen:** Az alapanyagokat el lehet fogyasztani nyersen is, a simek gyomra elég strapabíró, nem esnek kétségbe, ha hideg olajjal meglocsolt nyers cápahúst etetsz meg velük. Ilyenkor az összetevők attribútuma érvényesül, de semmiféle egyéb bónusz nem adódik hozzá.

- **Pulton, robotgépben, turmixban, tűzhelyen elkészítve:** Ha simedet a tálcával kezében a felsoroltak bármelyikéhez tereled, bizonyos fajta ételt azon nyomban, közvetlenül el tud készíteni belőlük. Ekkor az alapanyagok attribútumához az adott konyhai berendezés bónuszpontja járul, ez minél drágább, annál több ponttal nő az étel „Hunger" értéke, azaz annál jobban fogja csillapítani az éhséget. Ha megnézed a vásárlási katalógus harmadik füle alatti konyhapultokat (counter), az olcsóbbak „Hunger" faktora 4, míg mondjuk a „U-Probe-It" masszív fémtesténél ez az érték 10. Megjegyzés: a mosogatógép (Dishwasher) teteje szintén használható pultként, ez is 4-es faktorú.

- **Pulton előkészítve és tűzhelyen megfőzve, illetve Robotgépben előkészítve és tűzhelyen megfőzve:** Ha további pontokat akarsz hozzáadni az étel tápértékéhez, a konyhapulton vagy a robotgépben csak előkészíted az ételt, a befejezést a tűzhelyre bízod, ekkor ugyanis ennek bónusza is hozzáadódik a végeredményhez. A robotgépes megoldás gyorsabb, de általában más fajta ételt készíthetsz a segítségével.

Ez ugye egy döntéshelyzet. Minél több fázisból állítod össze a készételt, annál laktatóbb lesz, viszont az egyes munkafolyamatok ideje összeadódik. Ám lehet, hogy a gondosabban, munkásabban elkészített főzet annyival tartalmasabb, hogy ezt a plusz időt megspórolod: nem kell pár órán belül ismét nekiállni főzni, simed például simán szintet tud lépni valamely jártasságban anélkül, hogy az éhség miatt a tanulását meg kellene szakítani.

A legjobb végeredményt tehát a következő folyamattal érheted el: hűtő + előkészítés pulton vagy robotgépben + elkészítés a tűzhelyen. Egy ennek megfelelően berendezett konyha tehát így néz ki: hűtő, pult (counter), pult, rajta robotgép (Food Processor), tűzhely (Stove), pult, és pult, rajta turmix (Blender).

Van három konyhai eszköz, melyekről érdemes itt hosszabban beszélnünk:

- A **turmix** (Blender) szerepe speciális - nemcsak az adott receptek elkészítéséhez használható ugyanis. Egészen sajátos módon (említettem már a simek vasbendőjét) bármilyen készételt összepépesíthetsz benne, legyen szó akár egy Wellington bélszínről, egy hawaii pizzáról, lekváros kenyérről vagy gyümölcslevesről. Az így előállított löttyöt az alapétel elfogyasztási idejének tört része alatt magába döntheti hősöd, viszont büntetésképp az olcsóbb gépben 10, a drágábban 5 pont levonódik a kaja tápértékéből, azaz a „Hunger" attribútumból. Ez persze bizonyos esetekben bőven megéri, például a munkába indulás előtti rohanáskor.

- A **mikrohullámú sütő** (Microwave Owen) szintén különleges tárgy. Épp úgy működik, mint a gáztűzhely, viszont van egy előnye és egy hátránya. Az előnye, hogy gyorsabban készül el benne a kaja, mint a tűzhelyen. A hátránya, hogy a készétel tápértékéből 5 pont levonódik, plusz hozzáadódik 1 pont a „Nausea", azaz hánytató hatáshoz. Igaz, hogy képzetlen szakács is kezelheti, igaz, hogy olcsó, és igaz, hogy gyorsabb a főzés, de az utóbbi hatás miatt én nem ajánlom a megvételét, hiszen könnyen megfeledkezhetsz erről a kellemetlen „mellékhatásról", és a gondosan összeállított ételt, mely eleve két pontot tartalmazott eme rókáztató jellemzőből, aljas bumeránggá változtatja.

- A **grillsütő** (Grillinator „BigBQ") szerepe kettős. Egyrészt pontosan ugyanúgy szolgál, mint egy gázsütő, mindenféle negatív vagy pozitív hatás nélkül. Másrészt 25 simoleon fejében simed egy kész grillezett kaját készít el rajta, mely az alábbi értékekkel bír: éhség: 31, energia: 5, ürítés: -20. Szabad akarat módban aktív és nyitott simek előnyben részesítik ezt a berendezést, én ezért sem ajánlom megvételre, ráadásul irgalmatlanul drágának találom az ételt (fele pénzért a „Generic Meal" jobb tápértékű!).

Jegyezzük meg azt is, hogy a tiszta konyhai gépek (grillsütő, turmix, konyhapult) apró pontokkal növelik az étel tápértékét, míg ha koszosak, 1-2 ponttal emelik a „Nausea" (hánytató) hatást. Épp ezért vésd fel a „határidőnaplódba", hogy klasszikus módban, szünetelteve a játékot, rendszeresen nézd végig ezeket, és ha a menüjükben felbukkan a „Clean" interakció, azonnal fektesd nekik valamelyik simedet (érdemes a legpedánsabbat)! Azt is megbeszéltük a személyiségjegyeknél, hogy a trehány sim (Sloppy/Neat 0-4 között) hamarabb koszol össze mindent, tehát ha ilyen van a háztartásban, ez az ellenőrzés gyakrabban történjen meg.

És végül, még egyszer ismételve: a fentiekhez mind hozzáadódik a szakács képzettsége – minden egyes fázishoz, tehát az előkészítéshez is, a főzéshez is; minél magasabb a „Cooking" jártassága, annál több pont csapódik a „Hunger" attribútumhoz (nem beszélve arról, hogy az étel is gyorsabban készül el).

IV.4.1.6. Az étel elkészítése: előkészítés és főzés; a gyakorlat

Nos ez az a pont, ahol igazán kettéválik a kétféle irányítási metódus. Gyakorlatilag rögtön felejtsük is el a klasszikus módot! Miután ugyanis kiválasztottad az összetevőket, simed ezeket a hozzá legközelebbi, szabad berendezésen állítja össze. Tehát ha kiveszel egy szelet húst, némi vizet és valami zöldséget (Meat + Liquid + Vegetables), és a hűtő mellett egy üres pult van, mindig (pontosabban: 90%-ban, mert néha beesik más is) Shabu-shabu lesz a végeredmény; ha a frigó mellett egy tűzhely áll, hősöd sültet (Roast) fog elkészíteni.

Az általad kigondolt ételt csak akkor tudod recept szerint elkészíttetni, ha minden fázisát magad irányítod - tehát válts át direkt módba! Ilyenkor figurád, miután kiemelte a hűtőből az alkotóelemeket, a tállal kezében áll, és várja, hogy odatereld egy pulthoz vagy berendezéshez. Általánosságban: ha bármi ilyesmi előtt a jobbra lent megjelenő menüben egy interakció a „Prep" szócskával kezdődik, az előkészítést, ha a „Make" szóval kezdődik, készre főzést jelent. Nézzünk egy konkrét folyamatot!

Válasszunk ki egy receptet, például a Meat + Dairy + Fruits + Oils összeállításban, az alkotóelemek maguk ugye mellékesek, például lehet az csirke, joghurt, narancs, kukoricaolaj, ez speciel egy biztonságos jártasságfejlesztő. Ha simedet...

- egy konyhapulthoz vezeted, a készételhez a „Make Leftovers" akciót kell kiválasztanod;
- a robotgéphez tereled, a készételhez a „Make Pureed Leftovers" pontra bökj;
- a tűzhelyhez irányítod, a kész kajához a „Make Roast" pontot válaszd ki;
- a turmix előtt a kész italhoz a „Make Slurry" akciót indítsd el;
- a „Sliced Roast" ételhez előbb a konyhapulthoz vezesd, itt válaszd ki a „Prep Sliced Roast" pontot, majd amint végzett a munkával, tereld a tűzhelyhez, és a menüből a „Make sliced Roast" pontot aktiváld;
- a leves (Soup) készítéséhez tereld a robotgéphez: „Prep Soup", ha ezzel kész, irány a tűzhely, és „Make Soup".

Remélem, így már érthető a folyamat. A lényeg az, hogy mindig a megfelelő helyre tereld simedet, és ott a megfelelő munkafázist („Prep" vagy „Make") válaszd ki. Miután elkészült az étel, egy üres munkapultnál állva kiválaszthatod a „Serve" pontot, ekkor leteszi a tálat a koma. Ha a készételt össze akarod turmixolni, a berendezéshez vezetve őt ugyanígy a „Make.... „ pontot válaszd ki, és utána vagy „Serve", vagy, ha egy adagról van szó, „Drink".

Fontos megjegyezni azt is, hogy a 12 simoleonba kerülő fix étel (Cook Generic Meal / Get Generic Ingredients) elkészítése hasonlóan befolyásolható. E szakasz bevezetőjében nem véletlenül hoztam fel a hús + folyadék + zöldség receptúrát, ugyanis eme étek alapja pontosan ez. Ha tehát klasszikus módban kiadod a hűtőn a „Cook Generic Meal" utasítást, és a frigó mellett egy szabad konyhapult van, mindig Shabu-shabu lesz az elkészült kaja (létező, hagyományos japán étel, forró vízben hamar megfőzött, hajszálvékonyra szelt hússzeletek és különféle zöldségek; némi paradoxon persze, hogy ezek szerint a hűtőből forró vizet veszel ki, de ezen lépjünk át). Ha változatosan akarod elkészíteni, a fent leírt módon itt is körbevezetheted a konyhába hősödet, és lehet belőle Soup, Roast, Roast & Veggies, Casserole vagy Dinner-in-a-Cup.

Megjegyzés: *Sajnos van egy csúnya bug a játékban: a tálak és egyéb ételt tartalmazó edények valamilyen oknál fogva rendszeresen eltűnnek az élettérből! Emiatt a több személyre főzés gyakran pénzkidobás, mert vagy csak egy adagot tudsz levenni a tálcáról, vagy azt sem, mert mire simed visszafordul a pulthoz, már hűlt helye a megfőzött ételnek. Ez roppant idegesítő, és sajnos sem a Maxis, sem az EA nem nyilatkozott még a megoldásról, holott az internetes fórumok tele vannak ezzel a problémával.*

IV.4.2. Karrierek, avagy a munkás hétköznapok

A játékban, mint az életben is, a pénzhez jutás alapvető forrása a munka. Simjeid tíz szakmában helyezkedhetnek el, ezek mindegyikében 10 lépcsőfokon kapaszkodhatnak fel karrierjük csúcsára. Az előrelépéshez bizonyos feltételeknek kell megfelelniük: 3-3, szakmától függő jártasság adott szintjét kell elérniük, és szert kell tenniük meghatározott számú barátra is. Mindezt megtalálod a Melléklet „Konzol: Karrierek" táblázatában.

Ha követted a személyiség kialakításánál leírtakat, simed készen áll egy, a személyiségének és életcéljának megfelelő munkakör betöltésére. Melót kétféle módon találhatsz: újságból vagy számítógépen, mindkét esetben a „Find Job" akciót kell választani. Minden reggel 7 órakor megérkezik az újságkihordó, és leteszi a ház elő a napi sajtót. Ebben 3, véletlenszerűen kiválasztott állást találsz, a kínálat naponta változik (tehát ha nem találtál megfelelő szakmát a lapban, sajnos egy napot várnod kell az újabb ajánlatra). A számítógépen annyi az előny, hogy ott 5 állásajánlat közül választhatsz, ami megnöveli az esélyt a megfelelő karrier mielőbbi elnyerésére (más nem, azaz ez megint eltér a PC-s alaptól).

Simjeid minden szakmát az első lépcsőfokon kezdnek. Ha azonban kilépnek munkahelyükről, vagy kirúgják őket, az adott karrierben visszakerülhetnek a kettővel lejjebbi szintre – ám ez a lehetőség csak akkor áll fenn, ha a régi munkát a *számítógépen* vállalják el.

A szünetmenü harmadik, **„Carrier, Skills & Personality"** füle alatt, az első lapon találod a szakmával kapcsolatos tudnivalókat (ha karaktered munkanélküli, ez a lap üres, csak egy „Unemployed" felirat áll rajta). Jobbra az információk: a szakma ikonja és neve, az aktuális szint, a munkaidő és a napibér. Balra láthatod az előrelépéshez szükséges három jártasság ikonját, a tízes skálán az elérendő jártasságszint fehér körvonallal van kiemelve. Megjegyzem, ezek dinamikusan jelennek meg, tehát lehet, hogy az első karrierlépcsőn itt még semmit nem találsz, ezért ajánlom ismét a fent említett táblázatot, ott megtalálod, mi kell a szakmádhoz, hiszen nem árt, ha időben, előre megszerzed a megfelelő tudásanyagot, hogy később koncentrálhass például a kapcsolatépítésre. Legalul a mosolygó arcocska mellett találod a „barátjelzőt": az „1 / 4" azt jelzi, hogy az előléptetéshez 4 barátra van szükség, és jelenleg csak 1 cimborája van simednek. Fontos ezt megjegyezned tehát: balra a jelenlegi, jobbra a megszerzendő haverok számát láthatod.

Kiemelem, mert nagyon fontos: *minden korábbi verziótól és a PC-s változattól is eltérően a karriereknél csak az adott sim barátainak számát veszi figyelembe a szimuláció, tehát a család haveri köre nem számít ide. Ha egy háziaspár férfi tagjáról van szó, és neki 1 cimborája van, nejének 3, ezen a panelen, a baloldalon 1 fog állni, nem pedig négy, mint ahogy azt megszokhattuk! Épp ezért van itt némi engedmény is: barátnak számít mindenki, akivel az adott sim kapcsolati értéke 40 fölött van – ebbe tehát beleszámítanak az egy háztartásban élők is! Így tehát a fenti esetben, ha a férj és a nej „Friend" státuszban van, ez +1 havert jelent ebben az esetben.*

Természetesen, ha megkaptad az előléptetést, és elveszítesz egy-két barátot, ez nem jár lefokozással, legfeljebb a következő lépcsőfokot nehezíted meg, hiszen vissza kell szerezned őket, és újabbakat is be kell gyűjtened, ezért is fontos a kapcsolatok ápolása napi szinten.

Ha a szükséges feltételek megvannak, az előléptetéshez még valami kell: a jó munkahelyi teljesítmény. A PC-s verzióban erre külön mérce van, itt e célra nem más szolgál, mint a hangulatmérő „kifli", balra lent, a kezelőtárcsa peremén. Ha ez 75% körül zöld (azaz csak a jobboldalon, negyedrészben van némi piros sáv), simed esélye az előrukkolásra szinte biztosnak mondható. Épp ezért nagyon fontos, hogy jó hangulatban küldd dolgozni, erről ugye a szükségleteknél már esett szó, az energia nem fontos, a többi igen, eltérő mértékben, és itt ismét kiemelem a külső élettér minőségét, hiszen a nagyon ápolt, gondosan berendezett telek alaposan megdobhatja a munkába induló koma kedvét.

Ha összejött a feljebb lépés, simed hazaérkezésekor megjelenik az erről tájékoztató dialógusablak. Ebben láthatod az új beosztás nevét, némi jópofa leírást erről, alul az új munkaidő-beosztást, az új napibért, plusz hősöd egyszeri, előléptetési prémiumot is kap, mely az új napibér duplája. A 2., 3., 5., 7. és 9. szinten munkaruhájának egy-egy eleme hozzáférhető lesz a karakterkészítő stúdióban, erről lásd a „Szezám, tárulj!" fejezetet. Az egész masszába azt is kalkuláld be, hogy adott esetben az avanzsáláskor lehet, hogy rögtön munkába kell küldened simedet – például a divatszakmában (Fashion) az 5. lépcsőnek délután 4 órakor van vége, és ha hősödet kinevezték, a 6. fokozat kezdési ideje délután 6, azaz alig lesz idő a regenerálódásra, ebből a szempontból is érdemes tanulmányozni az emlegetett táblázatot.

Simedet munkahelyére szolgálati gépjármű szállítja, mely pontosan egy és negyed órával a munkaidő kezdete előtt jelenik meg (hazaérkezés: munkaidő vége után 10 perccel), és egészen a meló kezdési időpontjáig vár. Ezt az „ajándék" 75 percet kihasználhatod, ha gyorsan be kell még szerezni egy barátot, vagy egy jártasságfejlesztésből már csak percek vannak hátra, illetve bármelyik, elhúzódott tevékenység miatt simed fontosabb szükségleteit gyorsan ki kell elégítened – különös tekintettel a már említett hangulatra. Ezért is fontos a bejárat közelébe csoportosítani a napi élettevékenység rekvizitumait, ott legyen egy vécé-zuhanyzó, a konyha, és adott esetben érdemes a tanuláshoz szükséges tárgyakat akár a ház elé, a járda mellé állítani (például a festőállványt, vagy a csirkedárma játékot) – a lényeg: minél kevesebb időre legyen szükség ahhoz, hogy hősöd a kocsiba szálljon (bele kell kalkulálni a körülményes átöltözést is).

Nagyon fontos: *Sajnos a szimuláció leprogramozása itt is kissé el van szúrva; ha a parancssorból törölsz egy jártasságfejlesztést, simed nagyon ritka esetben hagyja csak abba azt, így könnyen előfordulhat, hogy kimarad a munkából. Épp ezért ha ilyet akarsz elvetetni, a törlőgombot* ***négyszer-ötször*** *nyomd meg, és hősödre állítva a kamerát győződj meg róla, hogy vette-e az utasítást! Ha igen, gyorsan rendelj el szünetet, és klasszikus módba kapcsolva a munkaautón válaszd ki a „Go to Work" parancsot. A kocsi megvárja hősödet, ha ez,* ***de csak ez*** *az ukáz szerepel az utasítások között.*

Ha hősöd két *egymást követő* napon nem megy be dolgozni, azonnal kirúgják. Ekkor, mint fent írtam, a számítógép segítségével visszakerülhetsz az eredeti szakmába, kettővel lejjebbi szintre, de ha megvannak a szükséges barátok (a jártasságokkal ugye itt nem kell törődni, hiszen a konzolos verzióban ezekből nem vesíthetsz), és biztosítod a koma jó hangulatát, hamar jó

esetben két nap alatt visszajuthatsz a kirúgáskor fennálló pozícióba. Mivel sajnos ebben a verzióban nincs a TS2-ben (a PC-s alapban) bevezetett szabadnap, táppénz, azaz nagyjából a TS1 struktúrája köszön vissza, ezeket magad utalhatod ki hősödnek: ha szükséged van arra, hogy jártasságot fejlessz, kapcsolatokat ápolj, nyugodtan hagyj ki egy napot, és végezd el a feladatokat, bár kapsz figyelmeztetést a bumliról, más ódiuma nem lesz (csak az elmaradt napibér). Persze arra ekkor különösen figyelned kell, hogy másnap bemenjen melózni a drága, különben ugye repül. Egyes figuráknál, de főleg a Vagyon életcélúaknál félelemként megjelenhet az ehhez kapcsolódó félelem („Miss The Carpool" [Lekésni a szolgálati autót]), tehát ebben az esetben az otthonmaradás némi aspirációs büntetéssel jár (-300 pont), de ez azért könnyen kompenzálható.

Alant közlök egy gyors elemzést a szakmákról úgy, mint a PC-s verzió esetében, ám azt el kell mondani, hogy a TS1-módi miatt mindennek nagy jelentősége nincs. Mivel nincsenek szabadnapok, a munkabér annyi, amennyi, tehát simán, ránézésre eldöntheted, melyik karrier hoz többet a konyhára. Ugyan le lehet osztani a béreket óradíjra, de ebben sincs sok ráció, legfeljebb összehasonlítási alapnak jó. Sajnos, mivel kidobták a fejlesztők a karrierjutalmakat is, a szakmákat ezek hasznossága alapján sem lehet összevetni. Gyakorlatilag azt tanácsolom, dönts szíved szerint – aki a sztorimód 100%-ára hajt, annak az összes karrierben a csúcsra kell jutnia, ebben az esetben pedig az egész analizálást zárójelbe lehet tenni. Mivel amúgy öregedés sincs, szabad játékban is megteheted, hogy rástartolsz erre a mókára, minden jártasságot maximalizálva, és minden munkakört kipróbálva – az egyszerűsítés szerintem kiölte a játékból a stratégiát, és kissé unalmassá tette ezt az aspektust is.

- **Artist [Művész]:** Korábban említettem, hogy ez a szakma vette át a PC-s verzióból a Slacker [munkakerülő] helyét. Sajnos a játék egyik legrosszabb állása, csak az emeli a középszintre, hogy a 10. szinten az 1500$-os fizetést 4 órai munkával gyűjti be, így több idő marad másra. Otthon a kreativitással festegetni tud kereset kiegészítés gyanánt, persze ehhez csúcsra kell tolnod az alkotókészséget. Kiemelkedően sok barátra lesz szükség az előrelépéshez, de mivel ezt a foglalkozást elsősorban a Popularity életutat járók fogják választani, erre amúgy is szükség lesz.
- **Athletics [Sport]:** Középkategóriás szakma: elég magas csúcsfizetés, de ehhez 6 órát kell dolgozni. Elég egyenletes, kiszámítható a munkabeosztás; viszont két jártasságot is csúcsra kell járatni, és a karizma fejlesztése elég lélekölő – mindenképp javaslom ehhez a blog írását, bár ehhez fenék kell, és sok idő.
- **Business [Üzlet]:** Nagyjából a sportolóval van egy szinten, mind anyagi, mind munkaidő-beosztási téren, viszont itt a logikát kell feltolni, és ezzel ugye szebb pénzeket lehet keresni, ami a Vagyon életutat járó simnek igen jól fog jönni.
- **Crime [Bűn]:** Gyakorlatilag megegyezik az üzletemberrel, a pénz, a logika, a karizma és a barátok szükséglete ugyanaz. Ami itt nagy bónusz, hogy a harmadik jártasságban, az erőnlétben csak 3. szintig kell eljutni, ami pikk-pakk összejön, így a bűnözőt igen hamar fel lehet juttatni a karrier csúcsára (és rögtön válthatsz a business felé).
- **Fashion [Divat]:** Szinte ugyanaz, mint a művész, csak ezen állásnál maximumra kell növelni a kreativitást, ami kicsivel több befektetést igényel.
- **Law [Rendvédelem]:** Ez a szakma, és a vele teljesen megegyező katonaság győzi csak le a kreatívokat, ugyanis a csúcson 1225$ a fizetés, napi hat órában, ami nevetséges. Ráadásul ezért rengeteget kell tanulni, hiszen erőnlétből a 10., logikából a 9., míg takarításból a 8. fokra kell jutni. A logika a játéktervezésben kamatozhat, viszont a hosszú munkaidő miatt keveset foglalkozhatsz ezzel, így sok bevételre nem számíthatsz.
- **Medicine [Gyógyászat]:** Überel mindent! 1499$ napi 7 (!) órában, logika, takarítás a csúcson, mechanika 9. szinten, plusz 9 barát. Ha valami pozitív dolgot keresünk benne, az lehet, hogy a két utóbbi jártasság odahaza kamatozik, szerelésben, a lakás renden tartásában (mert szolgáltatókra nem sok pénzed lesz).
- **Military [Katonaság]:** Kottára megegyezik a rendvédelemmel, érzelmi okokból választhatsz a kettő között, meg ha valamelyik munkaruha jobban tetszik...
- **Politics [Politika]:** A ranglista második helye ezé. 2200$ napi 5 órában nem rossz, bár itt is a karizmát kell maximalizálni, és ami a nagy negatívum: 12 barátot kell begyűjteni, ami azért nem egy egyszerű feladat.
- **Science [Tudomány]:** Valami miatt a fejlesztők imádják ezt a szakmát, ugyanis épp úgy, mint a PC-s verzióban, kétségtelenül ez a karrier viszi el a pálmát. 2333$ négy (!) órai munkával, ez mindent aláz. Ráadásul a főzés és a takarítás kell csúcsközelben, ami otthon is jól kamatozik, plusz a logika 10. szinten, vagyis a sok szabadidőnek hála a játéktervezéssel gyönyörűen megtollasodhatsz. Más kérdés persze, hogy mire költi el rengeteg pénzét a funkcionalitásban élő szobatudós, de majd a házas- vagy lakótársa kamatozik ebből.

IV.4.3. Otthon végezhető munkák

Elég rövid lesz ez a szakasz, hiszen csak négy, ráadásul egyszerű foglalatosság van, mellyel odahaza pénzt lehet keresni. Sajnos ez nem olyan mértékű, hogy helyettesítse a munkát, de ha a család egyik tagja jól keres (értsd: tudós...), az otthon maradó foglalkozhat az alábbiakkal.

- **Videojáték-tervezés:** A legjobban fizető otthoni munka (pontosabban a tutiak közül, az üstökös más kategória, mint látni fogod). Egy számítógépen a „Design Video Game" pontra bökve lehet nekiállni. Minél magasabb a logika, annál több pénzt kapsz érte. Ha felállítod simed a gép mellől, vagy ő maga áll fel szükségletei kritikus állapota miatt, a szimuláció kiértékeli a munkát. Egy óra melóért még nem kapsz semmit, utána viszont rendesen kaszálhatsz – én 10-es szinten 3 óra alatt 800$-t szedtem össze, ami nem rossz bevétel.

- **Festés:** Kell hozzá egy festőállvány, és egy minimum 9-es kreativitású koma (lehet alacsonyabb is, de azért 1-2$-t kapsz). 10-es szinten kb. 40 perc alatt készül el egy kép, ezért 101$ jár, tehát a fentivel összehasonlítva itt 3 óra alatt durván 454$-t kereshetsz, ez azért szerényebb; megjegyzem, nem árt több állvány, hogy folyamatosan kiadhasd simednek a melót, hiszen amint kész egy kép, megy a dolgára, és be kell gyűjteni.

- **Rakétagyártás:** A „Johnny Three Fingers Rocket Bench" alkalmas erre, műszaki jártasság kell hozzá, természetesen minél magasabb. 10-es szinten egy rakéta összeállítása kb. 20 játékperc, és 115$ üti a markod, azaz alig marad el a videojáték tervezésétől (690$ / 3 óra).

- **Üstökös felfedezése:** A két teleszkóp közül bármelyiken az eget kell kémlelni este („Stargaze", este 7 és reggel 7 között). Ha megfelelően magas hősöd logikája (8 felett kb.), véletlenszerűen, néha (ritkán) felfedez egy üstökös, amiért rögtön kiutalnak számára egy gyönyörű összeget: kerek 1500$-t. Sajnos, mint írtam ez borzalmasan ritka, nekem egyszer jött össze, sztorimódban, Wooster bácsival, a logika 8. szintről 9.-re fejlesztése közben - ráadásul a másik lehetőség, hogy az ufók viszik el egy kis űrutazásra a figurát.

IV.4.4. Halál, és ami utána jön

A konzolos verzió alaposan eltér a PC-s alaptól mind a halálnemek, mind a halál utáni élet tekintetében. A simek háromféle módon halhatnak meg ebben a változatban:

- **Éhhalál:** Ha egy sim Hunger (éhség) szükséglete eléri a -100-as alsó küszöbértéket, és huzamosabb ideig nem mozdul el erről (hősöd nem talál semmit, amivel csillapíthatná e vágyát, vagy nem hagyod, hogy ezt tegye), éhen hal. Ez az egyetlen szükséglet, amely ilyen végzetes hatással lehet karakteredre.

- **Tűz:** A játékban számos objektum hordoz magában potenciális tűzveszélyt. A leggyakoribb ok, ha egy olyan sim kezd főzni, akinek Cooking

jártassága 5. szint alatt van, ilyenkor a gáztűzhely és a grillsütő kigyullad. Ha hősödet nem tereled el időben a lángnyelvektől (egész pontosan, ha azok a talpát nyaldossák sokáig), elenyészik. Ennek megelőzésére érdemes ezért beszerelni a tűzveszélyes objektumok fölé egy füstérzékelőt (SmokeSentry), ez azonnal riasztja a tűzoltókat. Őket közvetlenül is lehet értesíteni, a telefon „Services../Fire Dept." pontja alatt. Szintén hasznos, ha beszerzel egy porral oltót (Fire Destroyer), ezt közvetlen módban a falról leakasztva nekiállíthatod simedet a tűzoltásnak, illetve klasszikus metódussal a tűzön kattintva az „Extinguish" interakcióval érheted el ugyanezt, bár ez utóbbi lassabb megoldás. A másik három különösen veszélyes tárgy:

- *Kandalló:* ha a közvetlen közelébe éghető anyagot helyezel, a lángok kicsaphatnak, és felgyújthatják azt; minderre nagyobb a sansz, ha a tűzrakó hely koszos, épp ezért rendszeresen tisztítani kell.
- *Rocket Bench:* nem meglepő módon a mechanika fejlesztésére szolgáló rakétaépítő asztalon elkészült műremek belső térben történő indítása tutira tüzet okoz, de aki egy rakétát a nagyszobában enged útjára, meg is érdemli...
- *Genie Lamp:* eme eszközről a „Tárgyak" fejezetben még írok részletesen; ha alacsony aspirációjú sim használja, a dzsinn valamely berendezési tárgyat lángra lobbanthatja.

Ugyancsak tüzet okoz a tűzvédelmi szabályzat megszegése, erről részletesebben a „Tárgyak" fejezetben!

- **Képzetlenség:** Bizonyos tevékenységek szintén halálos veszélyt jelentenek azon simekre, akik azt megfelelő képzettség hiján próbálják meg végrehajtani – a tűznél említett konyhai ismeretek hiánya is ide tartozik. Soroljuk fel tételesen a lehetséges okokat!
  - *Ételmérgezés:* Alacsony Cooking jártasságnál az elkészült kaja ételmérgezést okozhat.
  - *Áramütés:* Ha képzetlen sim (alacsony Mechanical jártasság) próbál megjavítani egy elromlott elektromos tárgyat, áramütést szenvedhet. A DJ-pult speciális hatásai (lézer-show, tűzijáték) ugyanezt okozzák, ám itt az alacsony kreativitás (Creativity) a kiváltó ok. Végül a félkarú rablóban csalni akaró koma („Cheat" interakció) ugyanígy felvillanyozódhat, itt is a műszaki képzettség hiánya a bűnös.

A halálos sérülés veszélye minden egyes megszerzett jártasságszinttel csökken, az alábbiak szerint:

- 0. szint: 20% esély a végzetre;
- 1. szint: 10%;
- 2. szint: 5%;
- 3. szint: 3%;
- 4. szint: 1%;
- 5. szint és felette: 0%.

Épp ezért tanácsos hamar az említett jártasságokban, de főleg főzésben és műszaki téren elérni az 5. lépcsőfokot (a kreativitásban csak akkor, ha a pultot sokat akarod használni). Megjegyzendő: a tűznél említett csodalámpa „háziura" igen ritka esetben (főleg nagyon alacsony aspirációnál) közvetlenül is kinyírhatja simedet, de ennek valószínűsége kb. akkora, mint a PC-s játékban hősöd fejére eső műholdé – mindesetre számolni kell vele.

Ha sim a házon kívül halt meg, egy sírkő, míg ha odabent, urna marad utána. E két állapot között dinamikus az átmenet, azaz vásárlás módban megfoghatod és cipelheted, ha az urnát kiviszed, sírkővé alakul, ha ezt a házba teszed, urna lesz belőle. Mint más tárgyat, el is adhatod, pénzt nem kapsz érte, de legalább megszabadulsz tőle. A síremléken különféle interakciók érhetőek el:

- **Dance**: Csak síron lehet végezni, egészen konkrétan táncolni rajta. Ez kielégíti a végrehajtó szórakozás szükségletét, de csökkenti az elhunythoz fűződő kapcsolati értékét.
- **Eulogize**: Amolyan gyászbeszéd, a néhai méltatása. A karizma fejlesztésére jó.
- **Mourn**: Az elhunyt megsiratása, ez növeli az illetőhöz fűződő kapcsolati értéket, és negatív hatással van a szórakozás szükségletre. Az, hogy e tevékenység mennyire látványos (hüppögés, vagy hangos sírás-rívás), és hogy milyen mértékű a mókamérő csökkenése, szintén a néhai és a gyászoló kapcsolati értékétől függ.

A sim élete azonban nem ér véget halálával. Abban a pillanatban, hogy elenyészve megjelenik a síremléke, ő is feltápászkodik, immár szellemalakban. Ugyanúgy terelheted, mind eddig, ám van néhány érdekes szabály és lehetőség; a szellem...

- áthatolhat a falakon és objektumokon;
- nem használhat semmilyen tárgyat;
- szükségletei a halál pillanatában „befagynak": nem csökkennek, de nem is növelheti azokat semmilyen módon;

A szellemek interakciós készlete különleges. Csak élőkkel léphet kapcsolatba, más szellemekkel nem, és eme akciók nem érintik a szellem és az élő között fennálló viszonyt, ezzel szemben az illető „Fear" emlékéhez járulnak hozzá pár ponttal (és ez meg is marad, tehát ha a leples visszatér az életbe, a megijesztett koma a memória pontértékének megfelelően viszonyul hozzá). Négyféle akció lehetséges, ezek mindegyike a szenvedő fél egy bizonyos szükségletét csökkenti:

- **Posses, Wail**: Megszállás és ráüvöltés, mindkettő az energia (Energy) értékére hat negatívan;
- **Puke**: Lehányás, értelemszerűen a higiénia (Hygiene) értékét csökkenti;
- **Spook**: Ráijesztés, ez pedig természetesen az ürítés (Badder) mércéjéből csíp le (és ha ez amúgy is alacsony, a megtámadott sim bevizelhet).

Fontos: *a sértett félnek van némi esélye arra, hogy kitérjen az akció elől, és ennek valószínűsége annál magasabb,* ***minél jobb az illető a logikai jártasság terén.***

Szintén speciális a vágyak és félelmek mátrixa. Abban a pillanatban, hogy simed elenyészik, a teljes skála felfrissül, a szellemlétre jellemző dolgokkal. Ezek kielégítése természetesen ugyanúgy beleszámít az aspirációs pontok közé, mint bármely másé, sőt azt is érdemes megemlíteni, hogy ezeket elég könnyű kielégíteni és nem is fizetnek rosszul, tehát adott esetben megéri „előállítani" egy szellemet, és vele körbehuhogva és mókázva a házat, begyűjteni némi értékes pontszámot. (Itt vedd figyelembe az előzőeket, tehát ha valamely interakció a vágy, például a „Spook a Sim!", a legalacsonyabb logikájú komát pécézd ki.). Szintén jó megjegyezni, hogy vannak közvetetett akciók is, ilyen például a „Be Mourned" vágy, azaz a koma arra ácsingózik, hogy valaki megsirassa őt; ilyenkor válts át valaki másra, cserkészd be a síremléket, és a fent leírt „Mourn" interakciót kiválasztva máris megkapja a pontokat a szellemfi.

Még egy sajátossága van ennek a létnek: a Grim Reaper, azaz a kaszás felbukkanása a házban; ő addig sétafikál a közelben, míg van szellem a hajlékban, készen arra, hogy visszahozza azt az életbe. Eme akciónak két megoldása van, egy egyszerűbb és egy mókásabb:

- **Return To Life**: Ezzel az interakcióval pikk-pakk visszatérhet simed az élők közé, miután leperkázott a csuhásnak kerek 100 simoleont. Gyors, tuti módszer, semmiféle trükkre nem kell számítanod, átadod a pénzt, és pukk, lehet örülni.
- **Fiddle Challenge**: A kaszásnál egy szép aranyhegedű is van (emiatt én Edwinnek hívom, bocsánat érte), és készen áll arra, hogy meg-

mérkőzzön simeddel egy zenei párbajban. Hősöd győzelmi esélyét két tényező befolyásolja: kreativitás jártasságának és aspirációjának szintje. A vereségért semmiféle büntetést nem kapsz (bár megjelenhet a félelmek között a „Lose Fiddle Challenge vs Death", ami ugye pontlevonással jár), simed korlátlan számban ismételhet. Ha cuftig feltöltött aspirációs mérce mellett nem jött össze a dolog, inkább fizesd ki a 100 ruppót, hiszen csak ez a tényező változtatható, maga a kreativitás nem. Itt jegyezzük azt is meg, hogy ha egy általad nem irányítható figurát sikerül kifektetni, legyen az egy látogató vagy a cselédlány, ő rögtön összeakasztja a vonót Edwinnel, és minden esetben győz.

Bármilyen módon is került vissza simed az élők sorába (ez kissé paradoxon, de lépjünk ezen most át), a vágyak és félelmek panelja ismét frissül, immár a hús-vér (paradoxon 2) létnek megfelelően. Érdekes, bár érthető és logikus módon a síremléke nem tűnik el, tehát önnön urnáját használhatja fel szobája díszítésére, ami kissé perverz, ám kétségtelenül egyedi megoldás...

IV.5. Szocializáció és kapcsolatok

Minél nyitottabb simed, annál jobban igényli a kontaktust másokkal, és perszе munkahelyi előmeneteléhez is szüksége lesz barátokra. Ebben a fejezetben körbejárjuk a kapcsolattartás és a szocializáció összes aspektusát.

IV.5.1. Ismerkedés és kapcsolattartás

Sajnos a többször emlegetett egyszerűsítés a szimuláció ezen oldalát is érinti, a kapcsolatok gyakorlatilag a TS1 szintjén állnak. A szocializálás ennek révén végletesen egyszerű: az ismerkedni vágyó sim megszólít valakit, különféle szociális interakciót indít, ezt a partner vagy elfogadja, vagy elutasítja. Ettől, és az interakció fajtájától – pozitív (beszélgetés, csók, stb.) vagy negatív (sértegetés, verekedés, egyebek) – függően a két fél közötti kapcsolati érték adott pontszámmal nő vagy csökken. Amint ez az érték elér egy, megadott szintre (lásd a következő szakaszt!), a kapcsolat minősége megváltozik. Ekkor újfajta, jellemzően nagyobb értékű (több pontos) interakciók válnak elérhetővé, ennek köszönhetően szerencsés esetben az ismerkedés tempója felgyorsul. Az egyszerűsítésnek egy előnye van: ez a pontváltozás mindkét félnél azonos mértékű; ha tehát simed nexusa egy NPC, azaz általad nem irányítható karakter felé 40 pont, az illető ugyanennyi kapcsolati pontszámmal rendelkezik irányába.

A konzolos verzió specialitása az emlékek, azaz a memória – a PC-s verziótól eltérő – kezelése, itt ugyanis ez a kapcsolati értéket módosítja, erről ugyan volt már szó a 2. fejezet 4. szakaszában, de itt is meg fogom említeni.

IV.5.2. Kapcsolati szintek

Amint simed és egy másik fél között a kapcsolati érték elér egy bizonyos pontszámot, a kapcsolat „szintet lép", minősége megváltozik. A startmenü 4., „**Relationships**" nevű füle alatt találod az adott karakter összes ismerősét *keresztnevük szerinti* abc-sorrendben, a portréik mellett a kapcsolati pontszámmal és a kapcsolat minőségét jelző ikonnal, rájuk kattintva mindezt részletesebben is láthatod, a koma életrajzával együtt. A kapcsolati pontszám értéke -100 és +100 között lehet, ismerkedéskor ez 0, az előjel egyben minősít is, tehát zéró felett pozitív, ez alatt negatív nexusról beszélünk. Lássuk ezeket a szinteket egy kis táblázatban!

Kapcsolati pontszám	Minőség	Jele
75 – 100	Lover [Szerelmes]	vörös, csókos szív
75 – 100	Best Friend [Legjobb barát]	zöld, vigyorgó arcocska
40 – 74	Crush [Rajongás]	rózsaszín, mosolygó szív
40 – 74	Friend [Barát]	kék, mosolygó arcocska
39 – -10	Acquaintance [Ismerős]	szürke, semleges arcocska
-11 – -30	Enemy [Ellenség]	Vörös, mérges arcocska
-31 – -100	Archenemy [Ösellenség]	Lila, gyűlölködő arcocska

Nos, itt rögtön felbukkan egy tisztázni való kérdés: mi minősít egy kapcsolatot barátsággá, vagy romantikus viszonnyá? A választ a figyelmes olvasó már tudja: a memória, azaz a felek emléke a másik sim irányába. Ez hasonlítható a PC-s verzióhoz: ott is romantikus interakciókkal kellett felvinni a kapcsolati pontértéket egy adott szintre. Ebben a változatban van egy kisebb csavar: minden interakció hordoz magában egy „memória-tényezőt", mely az adott típusú emlékhez hozzáadódik, így azt növeli vagy csökkenti. Egy „Charm" (kedveskedés) például egy-egy pontot emel a „Crush" és a „Love" emlékeken. Ha ez az érték eléri, vagy túllépi a 4 pontot, a kapcsolat átminősül, ebben az esetben a kapcsolati ponttól függően rajongássá vagy szerelemmé. Ha tehát egy barátot (40 pont felett, Friend) dédelget hősöd háromszor, és a nexus most alakult ki, tehát mindkét említett emlék 0 pontról indul, nő a kapcsolati érték, de a partnerek megmaradnak cimborának. A negyedik ilyen akció elfogadása után azonban a Crush és a Love is eléri a 4 pontot, ekkor itt azonnal kialakul a rajongás. Ha ugyanezt pörgeted meg 75 pont felett, azaz „legjobb barát" státuszban, ugyanilyen feltételek mellett a kapcsolat szerelemmé minősül. Mindez a másik irányba is működik. Ha ezen állapotban ismét egy „Charm"-ot kezdeményez simed, és partnere mindkettőt visszautasítja, ez 1 pontot levon ezen emlékekből, és a fenti esetben ekkor, mivel a pontérték háromra csökken, visszaáll a barát, illetve legjobb barát státusz. Ebből két dolog is levonható: egyrészt elég törékeny a romantikus viszony, azaz rendszeresen ápolnod kell megfelelő akciókkal, másrészt ha meg akarsz maradni barátnak, kerülni kell az említett lépéseket (megint felhívom a figyelmet: a simek biszexuálisak, tehát azonos neműek között semmiféle korlátozás nincs szerelmi téren). A Mellékletben „[Konzol] Szocializálás" néven megtalálod az összes elérhető interakciót, mégpedig a kapcsolati szintek szerinti bontásban, a táblákon belül abc-sorrendben, ebben minden módosító tényező szerepel. Ez főleg az első időkben lesz hasznos, egy idő után az egész folyamat rutinból fog menni, és pillanatok alatt el fogod érni a kívánt kapcsolati értéket.

A táblázatokból leszűrhető, hogy az alábbi interakciókat kell kerülnöd, ha nem akarsz viszonyba keveredni valakivel:

- **Acquaintance (Ismerős) státusz:** Check Out
- **Friend (Barát) státusz:** Kiss, Hit On, Charm
- **Best Friend (Legjobb barát) státusz:** Hug, Kiss

A kapcsolatokat, mint az életben, itt is rendszeresen ápolni kell. Minden nap délután négy órakor a szimuláció a két sim között fennálló kapcsolatot három ponttal elmozdítja a nulla irányába, tehát egy 52 pontos kapcsolat 49-re csökken, egy -3-as nullára nő. A zéróponthoz elérve a kapcsolat nyugalmi helyzetbe kerül (ismerősi, azaz „Acquaintance" státusz), vagyis így nem lehet ellenséget és barátságot szerezni. Ez a kiegyenlítődés azonban nem hajtódik végre, ha a két fél egy helyszínen tartózkodik – azaz ha mondjuk férj és feleség, vagy két szobatárs épp otthon van ebben az időpontban, a kettejük közti viszony nem változik még akkor sem, ha egy szót se szólnak egymáshoz, és ugyanez érvényes a házban látogatóban lévő vendég és a háziak nexusára is. Ha a változás áttépi valamelyik küszöbértéket, a kapcsolat átminősül, például a 42 pontos barátságból így 39 pontos ismeretség lesz, és ugyanerre csillapodik a -13 pontos ellenségeskedés is. Mindebbe az emlékek beleteszik a maguk csavarját. Itt, ahogy már szó volt róla, a memória lenyomatok értéke naponta két ponttal csökken. Ha tehát két sim között Lover státusz van 43 ponttal, és 6-os Love, illetve Crush emlékkel, e kettő 40 és 4 pontra csökken, így a kapcsolat átminősül rajongássá (Crush). Ha azonban az említett két érték 43 pont és 5-ös szint a két említett memóriában, a csökkenés hatására az új állapot 40 és 3 lesz, emiatt a nexus barátsággá (Friend) olvad, hiszen az emlékkép is a 4 pontos küszöbérték alá csökkent. Ebből ismét tanulságot vonhatunk: ha fenn akarod tartani a romantikus viszonyt, a kapcsolatot ilyen interakciókkal kell ápolni, azaz ha csak beszélgetsz a kedvessel (Talk, ez semleges hatású), szép lassan kihuny a tűz. Mielőtt egy kapcsolat szintet lépne, figyelmeztetést fogsz kapni, a különféle szövegeket nem idézem, hiszen láthatod mellette az illető portréját, így hamar elvágtathatsz az említett panelre, és megnézheted, hogyan is álltok egymással.

Az ápolgatásnak több megoldása van. A legjobb és legbiztosabb a személyes kontaktus. Az ismerősöket a már említett emberi időpontban, azaz reg-

gel nyolc és éjfél között, át lehet hívni telefonon vagy számítógépen (Chat), a megjelenő üzenetablakban az „Invite Over" pontra bökve. A meghívást a partner nem minden esetben fogadja el, itt a fő mozgatórugó természetesen elsősorban a kapcsolati érték (20-25 pont általában a minimális feltétel), másrészt az emlékképek. Hiába 40 pont a nexus a két fél között, ha az illetőt előző alkalommal simed megbántotta, és például a partner „Hate" memóriája erősebb pontszámú, mint a „Friend" (vagy tipikusan: egy férj jelenlétében lesmároltad a feleségét, és most féltékenyen dúl-fúl, még akkor is, ha a kapcsolati pont magas szinten áll, nem fog átjönni, míg ez az emlékképe el nem halványul). Ha az invitálást a másik fél elfogadja, pár játékperc múlva megjelenik, becsönget, fogadni kell őt és lehet szocializálni ezerrel (néha megkérdezi, hogy hozhat-e mást is magával, tehát ha olyan ablak kerül eléd, melyben egy „Yes" és „No" van, erről van szó). Megjegyzem, valamilyen oknál fogva néha elmarad a beígért látogatás; arra nem sikerült sem rájönnöm, sem választ kapnom, hogy ez „by design", azaz valamifajta beépített további csavar, vagy programozási hiba. Szerencsére sztorimódban van egy biztosabb lehetőség: ahogy ott leírom, főhősöd minden, korábban elérhetővé tett helyszínt meglátogathat, és itt felmelegítheti a kapcsolatokat. A másik hálás dolog, hogy az ismerősök, sőt ismeretlenek is, rendszeresen megjelennek simed ajtaja előtt, és becsöngetnek. Ilyenkor úgy egy órát várnak, ha ez alatt üdvözlöd őket („Greet"), vendéggé válnak, és újfent alkalmasak a szocializálásra, erről a következő szakaszban bővebben. Végül a menekülés vékony ösvénye: ismét a telefon vagy a számítógépen a „Chat", az említett ablakban a „Talk" opciót választva. Ilyenkor simed „Talk" interakciókat indít, azaz beszélget partnerével, ami jó esetben (ha a téma szerencsésen belevág mindkét fél érdeklődési körébe), pár pontot emelhet a nexuson. Ez épp arra jó, hogy egy kapcsolatot szinten tartson, azaz a napi három pontos romlást ezzel ki lehet egyenlíteni, de, amint fent írtam, egy románc esetében sem annak fenntartására, sem visszaszerzésére nem alkalmas. A legjobb tanácsom az: szánd rá az időt, és emeld a kapcsolati értéket 100 pontra! Amint rutint szerzel, ez elég hamar össze fog jönni, és ugye ez azt jelenti, hogy húsz napot kibír a kapcsolat (napi három pont romlással ekkor csökken 40 pontral), és ezalatt az is tuti, hogy valahogy össze fogsz futni egy-két ilyen cimborával, akár úgy, hogy ők látogatnak meg, akár telefonon (néha ők is hívnak), tehát elég jól szinten lehet tartani ezt az állapotot. A sztorimódban egyébként ezt amúgy is meg kell tenned, hiszen ezzel érhetsz el egy csomó cuccot a karaktertervező stúdióban (lásd a „Szezám, tárulj!" szakaszt).
A szocializációt semmiképpen nem kerülheted el, még akkor sem, ha simed zárkózott, hiszen ezzel, és csak ezzel növelheted a Social szükséglet értékét. Minél erősebb pontszámú egy interakció, általában annál jobban növeli ezt, és szerencsére az elutasítás sok esetben nem, vagy csak kis mértékben ront rajta.

Nos, eddig az elmélet, nagyjából, most térjünk át a még nagyobb falatra, a gyakorlatra. Ez a konzolos verziók legnagyobb erőssége, legalábbis egy bizonyos szempontból, és ez az irányítás. A klasszikus módi itt is él, tehát kijelölsz egy simet, és rajta kiválasztod a megfelelő interakciót. Ekkor hősöd letámadja őt, végrehajtja a feladatot, majd ki-ki megy a dolgára. Persze lehet több akciót is sorba állítani, melyeket zsinórban végigtol simed, de ez kicsit döcögős dolog. Én igazából ezt a megoldást egyvalami miatt kedvelem, és ez a „fogadó állapot". Amikor ugyanis kiadod az ukázt valami szociális témára, annak alanya, azaz a partner megáll (ha ült, feláll), és várja, hogy simed odaérjen és kommunikáljon vele. Ez nagyon jó arra, hogy „megfogd" őt, például egy a ház előtt elsétáló figurát a „Greet" akcióval, de aljas módon ezt szoktam kihasználni akkor is, ha a számítógép mellől fel akarok állítani egy nem irányítható vendéget. (Kiadom rá a „Talk" ukázt, ő feláll, erre, mikor épp odaér hősöm, gyorsan törlöm ezt, és karakteremet lenyomom a székbe, a gépen kiválasztva a megfelelő opciót, de így ki lehet venni a koma kezéből az utolsó tál kaját is, ugyanis eme állapotba lépés előtt a tányért lerakja a földre).

A direkt kontroll a szocializálás paradicsoma. A két fél egy amolyan „éteri állapotba" kerül, filmes módon körülöttük minden elmosódik, a kamera rájuk közelít. A háttér színe tükrözi a kettejük közti viszonyt (szerelem: bíbor, rajongás: rózsaszín, legjobb barát: élénksárga, barát: halványsárga, ellenség: vörös, ősellenség: mélyvörös, az ismeretség semleges), ebből azonnal láthatod a kapcsolati szint változását. Mindezt a testbeszéd fokozza: minél erősebb az adott szinten a kapcsolat, annál közelebb áll egymáshoz a két fél, és ha nem adsz nekik semmilyen utasítást, a szerelmesek megcirógatják egymást, a barátok összeölelkeznek, az ellenségek kóstolgatják a másikat. No de ez csak a külsőség, a lényeg maga a folyamat. Ebben az állapotban ugyanis folyamatosan, megszakítás nélkül szocializálhatsz, egymás után kiadva a különféle interakciókat. Alapvetően ezt a fajta kommunikációt a kezdeményező, tehát általad irányított sim szakíthatja meg, a kijelző felett feltüntetett gombbal („Goodbye"). A másik partner csak speciális esetekben teszi ezt meg:

- ha nem történik semmi valós időben 30 másodpercig;
- ha valamely szükséglete, vagy hangulata vészes állapotba került („Jézusom, mindjárt bepisilek");
- ha simednél történik ugyanez (olyan üzenetekkel, hogy például: „látom, hogy fáradt vagy, inkább pihenj, és folytassuk máskor");
- ha egymás után három interakciót visszautasít; tipikusan ilyen, amikor egy romantikus lépést tesz felé simed, ő visszautasítja azt, de ennek ellenére továbbra is nyomulsz, ekkor a harmadik ilyen „letámadásnál" megjelenik egy üzenet – kb.„mit csinálják, hogy észre vedd, nem érdekelsz" szöveggel -, és a partner sértődötten elvonul;
- ha elveszti érdeklődését a másik fél felé.

Az utóbbi állítást azonnal megmagyarázom, mert eme kis minijáték egyik legfontosabb eleme. Minden simnek van egy kis – szokás szerint rejtett, általad alapesetben nem ellenőrizhető – mércéje, mely ezt jelzi, egy másik felet mennyire tart érdekesnek, mennyire kíváncsi rá, mennyire szeretné jobban megismerni. Ez az érdeklődés, mely nem keverendő össze a beszélgetéseket befolyásoló érdeklődési körrel. Ennek indulóértékét, mint e témakörben mindent, szintén a kapcsolati pont határozza meg, az alábbiak szerint:

Kapcsolati pont a kezdeményező felé	Érdeklődési bázispont
0-19	0
20-29	+1
30-49	+2
50-100	+3

Ezt a bázispontot pozitív, a partner által elfogadott interakciók növelik, míg elutasítottak csökkentik. A negatív hatást az „üresjáratok" fokozzák, azaz ha simed semmit nem csinál, csak bámulja a másikat, az könnyen elveszíti az érdeklődését és továbbáll, főleg, ahogy a fenti táblázatból láthatod, ha friss ismeretségről van szó – egy régi cimbora vagy a szerelmes fél nagyobb türelemmel viseltetik. Az időtényezőt persze csökkentheted, ha mindig lenyomva tartod a szünetgombot, míg kiválasztod a megfelelő interakciót, de a fő mérce itt a megfelelő interakciók kiválasztása. Épp ezért egy új kapcsolat indításánál semleges, mindig elfogadott lépéseket válassz, például a „Talk" és a „Gossip" jó kezdés, úgy az első 10 pont eléréséig, aztán egy esetleges merészebb húzással („Tell Joke", „Compliment") feljebb lehet menni a 20 pontos határra, itt már ugye egy pontra nő az alap. A partner érdeklődési szintje simed irányában a szocializálás után is fennmarad, de az idő múlásával elindul a bázispont irányába. Ha tehát feltoltad ezt az értéket nyolc pontra, és hamar ismét megszólítod a másikat, magasról, általában ugyancsak nyolc pontról indulhatsz, azonban ha sokáig nem durmáltok, ez visszatér a kapcsolati érték által megszabott alapszintre (és azzal együtt változik, azaz ha a délután négy órai 3 pontos csökkenés hatására a nexus 29 pontra zuhan, az érdeklődés bázispontja is +2-ről +1-re esik). Ugyanez érvényes az ellenkező irányba is, ha tehát a sok visszautasított lépés +3-ról lenullázta az érdeklődést, a gyógyító idő visszaállítja azt, ismét csak a kapcsolattól függő értékre. Ez a folyamat szerencsére (illetve, utóbbi esetben, sajnos) elég lassú, tehát a rendszeres kapcsolattartás itt is meghozza a maga gyümölcsét, főleg ezen elem másik, lényeges aspektusában.

Az érdeklődésnek ugyanis a partner türelmén túl van egy másik, ha lehet, még fontosabb szerepe. Az aktuális pontszám – és ez az egyetlen pillanat, amikor ellenőrizheted, hol áll – megjelenik a jobb alsó sarokban lévő kijel-

zőn, a másik fél portréjának bal oldalán, gondolatbuborékban. Amikor egy interakció „elsül", a szimuláció annak hatása alapján megállapítja, mennyivel kell módosítani a kapcsolati pontot, ám ezt az értéket az érdeklődés pontszámával módosítja. Gyorsan egy példát erre: egy vicc („Tell Joke"), ha jól csattan, a két fél kapcsolati pontszámát +5 ponttal gyarapítja, ha azonban a partnernek nem tetszik, a visszautasítás büntetése -3 pont. Ha azonban a koma érdeklődése simed irányában +3 pont, a pozitív végeredmény +8, a negatív 0 pont lesz. Ebből máris látható, milyen pompás dolog ez, hiszen ezzel gyorsíthatod a barátkozást, sőt, csökkentheted a negatív hatások erejét. Így ezt az elemet stratégiailag lehet felhasználni: ha a partner érdeklődése 8 pontos, bátran kezdeményezhetsz valami „jobban fizető" lépést; például az említett „Compliment" jó esetben 6, rossz esetben -5 pontot ér, és ebben a helyzetben nemcsak a pozitív végkifejlet kamatozik +14 ponttal, de még az elutasításért is kapsz +3 pontot, ami igen kellemes. Persze ezzel azért csínján kell bánni, hiszen utóbbi esetben azért az érdeklődésen lecsapódik a visszautasítás.

Van még egy faktor, amit meg kell említenünk, és ez az **unalom.** Általánosságban ha egymás után öt *egyforma* interakciót indítasz, a partner ráun, és függetlenül minden egyéb tényezőtől, kapásból elutasítja a lépést. Ez ugye akkor kellemetlen, ha találtál valami jó sok pontot hozó megmozdulást; ilyenkor kell valami másik akciót választani (akár egy Talk vagy Gossip is megteszi), ha az sikeres, visszatérhetsz a kedvenc letámadásra.

IV.5.3. Az interakciók szintek szerint

Kicsit nyúljunk mélyebbre a dolgokba, és vegyük sorra az egyes interakciókat! Mankónak a fent említett táblázatokat használjuk, itt csak hivatkozom rájuk, és kifejtem az egyes elemeket, felsorolásszerűen.

Mielőtt erre sor kerülne, tisztázzuk azt, mikor jelenik meg egyik vagy másik akció. Fent már ugye eljutottunk odáig, hogy a kapcsolati pontok és az emlékek alapján alakulnak ki az egyes kapcsolati státuszok. Minden ilyen szinthez tartozik egy-egy készlet, mely az előző csomagot lecseréli, új, általában magasabb rendű interakciókra (kivéve a mindjárt bemutatásra kerülő általános lépéseket, ezek mindenhol szerepelnek). Azonban e garnitúra nem minden elemét fogod megtalálni a választható interakciók között. A felbukkanást három tényező befolyásolja:

- a kapcsolati pontszám
- a kezdeményező fél hangulata
- a kezdeményező fél jelleme

Utóbbi igen fontos, hiszen például egy labdás játék (Kicky Bag) tipikusan az aktívak mókája, egy végletesen lusta simet nem lehet rávenni ilyen lépésre, vagy mondjuk egy pedáns nem lesz hajlandó valakit arcba böfögni (Burp in Face), egy trehány viszont örömmel megteszi ezt. A hangulat szintén lényeges, hiszen az említett játékot rosszkedvű hősöd nem fogja favorizálni.

Az elfogadás vagy visszautasítás ugyancsak e három faktoron alapul, de a személyiség esetében több vonás is bejátszik; maradva a labdázásnál, a fogadó félnek nemcsak aktívnak kell lennie, de nem árt, ha kellően játékos és nyitott, közvetlen is. Ezen az oldalon súlyozott szerepe van az illető Grouchy/Nice jellemének, azaz mennyire goromba vagy kedves, az interakciók nagy részének alakulásába beleszól ez a személyiségjegy. A táblázatokban található egy százalékos érték is, ez egy alap, azt jelzi, hogy minden említett tényezőt leszámítva mennyi esélyed van arra, hogy a partner fogadja az adott lépést. Mint látható, az általános akciók jó részét minden esetben elsütheted (a beköltözés és a titkos kézfogás kivétel, de az első úgyis speciális), és ahogy erősödik a kapcsolati státusz, úgy csökken az esély, barátnál átlagban 50% a sansz, legjobb barátnál 0% (itt tehát kizárólag az említett faktorok játszanak be), csakúgy, mint a romantikus állapotoknál. Jegyezzük meg azt is, hogy bár a táblákban az „Elfogadás / Elutasítás" páros szerepel, és én is így említem őket, ez nem minden esetben megfelelő kifejezés, inkább pozitív, illetve negatív végkifejletről van szó (például egy vereségnél, ahol előbbi a győzelem, utóbbi a vereség), de ez az általánosan használt terminus.

Általános interakciók

Az itt szereplő interakciók minden kapcsolati szinten elérhetőek. A beszélgetés és a pletyka a két jolly joker, ugyanis ezt a partner mindig elfogadja.

- **Ask to Move in (Beköltözés felajánlása):** Speciális pont, lásd erről a „Társas élet" szakaszt!
- **Gossip (Pletyka):** Az igazi aduász! Mint a táblázatból látható, a kétpontos kapcsolati csökkenésen túl semmiféle káros hatása nincs. A simek imádnak pletykálni, az elutasítás elég ritka, ilyenkor hamar más akciót kell választani, majd visszaérni erre az ösvényre. Ha nem akarsz kockáztatni, közel húsz Gossip elég, hogy elnyerd valakinek a bizalmát, úgy negyvennel pedig 100-ra növelheted a barátságot...
- **Greet (Üdvözlés):** Picit kilóg a sorból, de ez is interakció, ezzel fogadhatod a házadba becsöngető látogatót. Ha csak arra jár valaki, őt is ezzel foghatod meg, ott van rá esély, hogy visszautasítja a meghívást, de ennek sincs káros hatása.
- **Kick Out (Kirúgás):** A másik speciális akció, lásd erről is a „Társas élet" szakaszt!
- **Secret Handshake (Titkos kézfogás):** Picit ez is kilóg innen; ugyanis igaz, hogy mindenhol elérhető ezen interakció, ám az elfogadás bázisfaktora maga a kapcsolat. Én azt javaslom, 75-80 pont alatt ne nagyon próbálkozz vele, bár ha a partner erősen játékos, és nagyon jókedvű, bejöhet, viszont nem fizet annyit, hogy megérje a kockázat.
- **Talk (Beszélgetés):** Erről az érdeklődési kör tárgyalásánál már szóltam, ennek végkifejlete annak függvénye, hogy a felvetett téma menynyire vág egybe a partner érdeklődésével. Akkor van baj, ha a két fél nem talál közös témát, ilyenkor jobb a pletyka felé fordulni, vagy más, szolidan rizikósabb interakciót választani.

Acquaintance (Ismerős) státusz

Az első lépések egy ismeretlen terepen. Vajon partneredben társra találsz? Ha passzoltok egymáshoz, barátság, vagy akár romantikus rajongás is kialakulhat. A másik fél elég nyitott a közeledésre, a melléfogást hamar kijavíthatod, hiszen még nem tudhatod, mire hogyan reagál az új ismerős.

- **Card Trick (Kártyatrükk):** Nyitott és játékos partnernek elsütheted, be szokott jönni a dolog, elég hálás.
- **Check Out (Gusztálás):** Ez az, amivel nagyon kell vigyáznod! A partner, főleg, ha játékos és nyitott, közeledésnek veszi, és egyből egy 5 pontos Crush lesz belőle, ami azt jelenti, hogy amint eléred a 40 kapcsolati pontot, ebbe az alap romantikus státuszba kerül a két fél. Ha csak barátkozni akarsz, kerüld el!
- **Compliment (Bók):** Baráti lépés, igen hálás! Magasabb értéknél, úgy 20 pont körül ajánlom, ez nagyban függ a másik fél hangulatától, illetve attól, mennyire kedves és nyitott.
- **Draw Portrait (Portrérajzolás):** Csak akkor indítsd, ha simed kreativitás jártassága magas! A komolyak, aktívak nem annyira kedvelik (mozdulatlanul kell állni sokáig, no meg móka), de elég jó akció.
- **Impress (Elkápráztatás):** Simed egy amerikai típusú „nyeles" porszívót vesz elő, és a homlokán egyensúlyozza. Ha leesik, fejbe vágja a partnert, ez elutasítást jelent, és a félénkek, komolyak szintén nem szeretik. Ha jól figyeltem meg, a siker esélye függ az „artista" erőnlététől.
- **Kicky Bag (Labdajáték):** Hálás dolog, de csak aktívaknak, játékosoknak és nyitott jelleműeknek! Egy egyszerű labdajáték, picit a mókát is növeli (ha vágyak között szerepel a „Play with XY", ez kielégíti!).
- **Show Sock Puppet (Zoknibábozás):** A sim kezére húzza a zokniját, és azzal bábozik (bár az animációban egy kész kesztyűbáb látható). Gorombák, komolyak, félénkek és pedánsak (igen, elvégre milyen dolog ez), nem kedvelik. Rizikós!
- **Slap (Pofon):** A csomag első negatív lépése, ha ellenséget akarsz szerezni. Bármely, frissen kialakult emléket lenullázhat (a véletlen „Check Out" kényszerű ellenszere...), de a másik fél válaszolhat, és ha erősebb, simed alulmarad. Akár így, akár úgy, a hatást azért eléred...
- **Tell Joke (Viccmesélés):** Szintén jófajta akció. A mesélőnek jó hangulatban kell lennie, nem árt, ha játékos, és magas a karizmája. Persze ha a hallgató nagyon komoly, nem sok esélyed van a sikerre.

- **Threaten (Fenyegetés):** A másik negatív lépés, bármikor elérhető, függetlenül a kezdeményező említett faktoraitól. Nem annyira agresszív, mint a pofon, de a hatást el lehet érni. A megtámadott itt is visszavághat, és ha erős a karizmája, győztesen jöhet ki a vitából.

Friend (Barát) státusz

Az első lépéseket megtetted, a kapcsolat több egy felszínes ismeretségnél. Most kell eldöntened, merre tereled a nexust, hiszen lehet szerelem is belőle, vagy egy életre szóló barátság. Meg kell ismerned partneredet, ezért elég magasak az elfogadás bázisértékei, és a rosszul elsült interakció sem annyira tragikus, hogy ne lehetne kiköszörülni az apró csorbát, bár itt azért már nem árt figyelned a másikra, és akcióidra.

- **Back-Crack (Hátroppantás):** Elég érdekes akció. Simed beletérdel a partner derekába, és megroppantja a gerincét. Ez amolyan masszázsféle, azaz növeli a komfortot, de akárhogy is sül el, a másik félben félelmet generál. Én inkább kerülni szoktam.
- **Charm (Kedveskedés):** Romantikus lépés; nem rossz, viszont ha meg akarsz maradni barátnak, inkább hanyagold! Ugyan csak egy pontot növel a két romantikus emléken, de ha ott már van három pont, kész a „baj". A partner jó, ha játékos, nyitott és kedves, az ellenkező véglet tutira visszautasít.
- **Confide (Gyónás):** Kicsit bajban voltam, hogy fordítsam le ezt a szót; itt arról van szó, hogy simed elárul valami személyes dolgot partnerének (hogy itt egy titok rábízásáról van szó, vagy arról, hogy szereti a mákos gubát ketchuppal enni, nem derül ki). A hallgató mindenesetre legyen kedves és nyitott, hogy befogadhassa ezt a hirtelen megnyílatkozást.
- **Dirty Joke (Disznóvicc):** Az ismeretségi státusz viccmesélésnek erősebb verziója. Erősen növeli a barátságot, bár a partner emlékei közé bevésődik, hogy simed picit gusztustalan. Az elutasítás durva, és itt gyakorlatilag a hallgató minden pozitív jellemvonására szükség van (ideértve a játékosságot is), hogy röhögjön rajta.
- **Gross Out (Anyázás):** Bocsánat a magyar megfelelőért, de itt erről van szó, az első negatív interakció a csomagban. Rombolja a kapcsolatot és undort kelt, ha ez a célod, megtaláltad a megfelelő lépést. Csak akkor érhető el, ha a kezdeményező elég trehány.
- **Hit On (Nyomulás):** Erős romantikus lépés, mint az ismeretségnél a „Check Out", itt is ezzel lehet jelezni, hogy forróbb vizek felé szeretnéd terelni a kapcsolat hajóját. Kell hozzá némi karizma, no meg egy nyitott, kedves partner.
- **Insult (Sértés):** Némileg finomabb ellentámadás, de a partner itt is, mint az előző pakk esetében a fenyegetésnél, visszavághat.
- **Kiss (Csók):** Természetesen ez az igazi, nyílt vallomás, egy csók után nehezen lehet azt mondani, hogy csak barát akarsz maradni. Egyetlen smaci elég arra, hogy szárba szökkenjen a romantika, tehát ha ez a célod, és a partner is alkalmas rá (kedves, nyitott, játékos, és jókedvében van), hajrá!
- **Mock (Gúnyolás):** Elég érdekes lépés, hiszen *növeli* a kapcsolati pontokat, viszont minden mást csökkent. Nyilván itt amolyan haverinak szánt majmolásról van szó, aminek irányultságát bár a partner érti, de azért rossz néven veszi. Ha viszont visszavág és kikéri magának a dolgot, erősen rombolja a nexust.
- **Slap Game (Arcpaskolás):** Ez is baráti gesztus, de ha a másik fél nem veszi a lapot (főleg ha rosszkedvű és komoly, sótlan figura), ez is visszaüt, ez esetben szó szerint.
- **Tell Tall Tale (Nagyotmondás):** „Ekkora halat fogtam!". Barátok közt elmegy a hamukázás, főleg ha a mesélőnek jó a karizmája, és a partner jókedvű, kedves és nyitott.
- **Tickle (Csiklandozás):** Kellemesen fizető, erősen baráti lépés. Persze ehhez is kell egy derűs, kedves és játékos partner, különben gyászos vége lesz a közeledésnek.

Best Friend (Legjobb barát) státusz

Ez már veszélyes terep! Az elfogadás bázisértéke 0%, és bár a pozitív végkifejletért sok pont jár, a negatívért ezek triplája. Azaz ezt úgy fordíthatjuk le: itt már annyira ismerned kell partneredet, hogy azt is tudnod kell, milyen lépésekre hogyan reagál. Ne feledd: ez már egy kapcsolat legmagasabb szintje, tehát valóban jogos ez a kitétel.

- **Admire (Csodálat):** Ez az ismerkedésnél már megismert Compliment itteni, erősebb verziója, azaz kizárólag baráti bókról van szó, és itt is főleg a nyitott és kedves partner fogja elfogadni.
- **Dis (Leszúrás):** Elég nehéz a gesztusokból leszűrni, mi akar ez lenni (valamilyen „Hogy nézel ki, hess innen"), mindenesetre tutira negatív hatású.
- **Elicit Comfort (Érdeklődés):** Jobban nem tudtam lefordítani, érdeklődés a partner hogyléte felől. Erősen baráti lépés, főleg a nyitott és kedves koma felé.
- **Hug (Ölelés):** Újabb jelzés, hogy közelebbi ismeretséget szeretnél kötni, bár ez az enyhébb lépés, de lépés...
- **Kiss (Csók):** Innentől kezdve viszont nincs visszaút, a rajongáshoz általában elég egy, a szerelemhez több kell. Kedves, játékos legyen partnered, jó hangulatban.
- **Portable Gaming (Videojáték-meccs):** A játékos, nyitott, nem annyira aktív simek mókázása. Ez is kielégíti a „Play with XY" vágyat, azaz móka.
- **Punch Arm (Bokszolgatás):** Jól fizető lépés, a koma karjának bokszolgatása. A másik fél persze nem árt, ha ebben partner, azaz jókedvű és nyitott, játékos, aktív és kedves, különben akkorát moshat be, hogy a fal adja a másikat.
- **Reminisce (Múltidézés):** „Emlékszer, amikor...?" – némi múltba révedés, a kedves emlékek felidézése. Baráti gesztus, reménykedj, hogy a partner is nyitott legyen rá, és jó hangulatban eltársalogjon veled.

Crush (Rajongás) státusz

A friss ismeretséget más irányba terelted, egyértelműen jelezve, hogy szíved szabad és nyitott, és a másik fél sem utasította vissza ez irányú lépéseidet. Egy új szerelem kapujában állsz tehát, és minden lépés afelé terel. Ha mégis visszafordulnál, most szakítsd meg a beszélgetést, és tedd félre a kapcsolatot néhány napra. Ha viszont a partner válla fölött már a hálószoba ajtaját keresed, nyomás előre!

- **Argue (Vita):** A legjobb kapcsolatban is előfordulnak vitatkozások, itt meg ráadásul néha kell is, ha óvatlanul romantikussá tettél egy reménybeli barátságot. Igaz, hogy – az első mondat igazolására – a kapcsolati pontokat ez is növeli, de minden mást csökkent, no meg a partner is visszavághat, gorombábban, főleg ha rosszkedvű.
- **Caress (Dédelgetés):** Nem a legjobb szó rá, de mindenképp romantikus lépés, a partner bedöntése amolyan macsós-tangós pózba, mondhatnánk, násztánc. Nem árt persze, ha a másik fél kedves, játékos és nyitott, jó hangulatban.
- **Flying Hug (Ölbe ugrás):** Sajátos látvány, amikor egy izmos férfiember egy negyvenkilós hölgy karjaiba ugrik, mint csecsemő, de a simek világában még ez is megtörténhet. A másik persze legyen aktív, nyitott és játékos, no meg megfelelően jókedvű.
- **Hold Hands (Kéz a kézben):** Súlyos romantikázás, rózsaszín háttérben. Ha a partnered valamivel zárkózottabb, válaszd ezt a gyengéd lépést!
- **Serenade (Szerenád):** Ha jó simed karizmája, lehet egyet virítani a partnernek, persze, ha az nyitott erre.
- **Smooch (Smaci):** Ha társad jókedvű, nyitott és játékos, ez a nyerő lépés, pár kiadós smaci (a nagyon pedánsak a nyálcsere ilyen mértéktől lehet, hogy elriadnak!), és bíborba vált a díszlet.

Lover (Szerelmes) státusz

Itt már nincs visszaút, legfeljebb a kapcsolat fektetése, míg a tűz kialszik. Minden lépés, ha partnered jól fogadja azt, megerősíti a kettőtök közti szálat. Ha pedig végleg lehorgonyoznád életed sok kikötőt megjárt hajóját, ezen a szinten azt is megteheted.

- **Hug (Ölelés):** A baráti ölelés erősebb formája, itt már egyértelmű minden. Ha a partnered kedves és nyitott, és a kapcsolatotok is erős, az összeborulásra nagy az esély.

- **Make Out (Szenvedélyes csók):** A smaci erősebb változata, ugyanaz érvényes erre, mint az ott leírtak. Ez is nyálas hadművelet, de a simek már csak ilyen heves vérűek, vagy ez, vagy semmi.
- **Propose (Ajánlat):** Konkrétan házassági ajánlat, erről lásd a „Társas élet" szakaszt!
- **Sexy Growl (Dürögés):** Megint bocs, de nyakatekertebb lett volna a pontos fordítás, amolyan vadmacskás (vadkandúros) mókabóka a partner felé. Talán mondanom sem kell, csak akkor van értelme, ha az elég nyitott és játékos az ilyesfajta lépés befogadására.
- **Squeeze (Megszorítás):** Partneredet hevesen magadhoz szorítod (extra pedánsak esetleg nem szeretik).
- **Tease (Ugratás):** Ez az egyetlen lépés itt, amely a kapcsolatot ellenkező irányba mozdíthatja el, azaz nem növeli a romantikus emlékeket, inkább baráti gesztus. Ha a partner rosszkedvű, mogorva, komoly, itt is félreértheti a szándékot, és visszavághat.

Térjünk itt ki a szerelmesek speciális együttlétére is, azaz az ágyban ölelkezésre, illetve szeretkezésre! Ezt is direkt irányítás alatt teheted meg. Tereld a fekhelyhez két embered, egyiket gyorsan fektesd ágyba „Relax" paranccsal, majd válts át e sémára, előkerül egy „Call Over..." pont, ezzel behívhatod a hencserre partnered, és kiadhatod a „Cuddle" (ölelkezés) vagy „WooHoo" (etyepetye) ukázt. *Ezt azonban csak akkor tedd meg, ha mindkét fél komfortja alacsony* (30-40% körüli érték!), ellenkező esetben még kikapcsolt „Free Will"-nél is kimásznak az ágyból – én majdnem beleőrültem ebbe, míg ezt kifiguráztam. Alternatív megoldás, ha mindkét felet a fent leírt módon, egyenként küldöd a fekhelyre, de ez még rizikósabb, ha amúgy nem akarnának heverészni (főleg, ha ráadásul még aktívak is, a lustábbakkal eggyel beljebb vagy).

Enemy (Ellenség) státusz
Akarva vagy akaratlanul, de megbántottad a másikat, kapcsolatotok negatív irányba fordult. Még nem késő, hogy tisztázd a félreértést, hamar megfordíthatod a szekeret. Ha azonban úgy gondolod, hogy partnered valóban egy kibírhatatlan, visszataszító, ostoba, goromba figura, akit látni sem szeretnél a közeledben, arra is megtalálod a megfelelő lépéseket.

- **Apologize (Bocsánatkérés):** Az első pozitív lépés, kis megalázkodás, ha a partner elég nyitott, és a hangulata sem annyira gyászos, elfogadja, és akár ezzel az egy lépéssel újra lehet kezdeni a kapcsolatépítést a nulláról.
- **Burp in Face (Arcba böfögés):** Nem valami szívmelengető dolog, a partner tutira bevési magának, hogy a másik milyen gusztustalan figura. Persze igaza van; olyannyira, hogy ha simed pedáns, ez az akció nem lesz számodra elérhető.
- **Chill Out (Csillapítás):** A másik javító akció, ennek alapja partnered aktivitása és pedánssága. Nem annyira erős, mint a bocsánatkérés, de néha ez fog segíteni.
- **Give Finger (Bemutatás):** Az a bizonyos felfelé tartott mutatóujj, de – érthetően - csak a kellően goromba simek részére. A partner mindig fogadni fogja, a végkifejlet pedig szinte az összes jellemvonásától függ.
- **Poke Chest (Bökdösés):** Újabb kölcsönös akció. A partner, főleg ha megfelelően goromba és trehány, nem fogja annyiban hagyni a dolgot, és ellentámadásba megy át. Persze a végeredmény így is, úgy is negatív.
- **Shove (Lökdösés):** Az előző durvább párja, elsősorban az aktívak részére (mindkét fél oldaláról).
- **Wedgie (Bugyizás):** Érdekes megoldás, a másik fél alsóneműjének felhúzása a nyakába. Ez főleg a játékosabb kedvű simek kedvenc akciója, és ez is kölcsönös, függően a partnertől.

Archenemy (Ősellenség) státusz
A csatabárd nemcsak kiásva, de szétfűrészelve és lassú tűzön elégetve. Gyűlölet, simszíved legmélyéről. Persze még mindig nincs veszve semmi, ha közben rájöttél, hogy nem feltétlenül partnered a visszataszító alak, hanem te magad vagy az...

- **Blackmail (Zsarolás):** Igazából nem értem ezen akció mechanizmusát. Az tény, hogy itt konkrét zsarolásról van szó – simed előkap valami kompromittáló fényképet, és megpróbálja eladni a másik félnek, az pedig megpróbál visszavágni. Aki győz, kap valamennyi pénzt (25$ körül). Hogy ez hogyan és miként alakítja a két fél kapcsolatát, arra nem sikerült rájönnöm.
- **Electro-Hand (Rázós pacsi):** Érdekes dolog ez. Kéznyújtás, amit a másik fél mindig elfogad, viszont a tenyérbe rejtett kis szerkezetnek hála rögtön némi áramütést szenved. Ha kellően játékos, nyitott, kedves, és jókedvében van, azért ezt a lépést mókának, és e véres kapcsolati értéken közeledésnek veszi, és ez is megindíthatja az enyhülési folyamatot. Az ellenkező végletben viszont visszafelé sül el a dolog.
- **Fight (Verekedés):** Az igazi ellenségek erőpróbája, a győztes legtöbbször a jobb fizikumú (magas Body jártasság) fél lesz. A végkimenetel szempontjából ez mindegy, ugyannyira rombol mindent, csak az emlékek lesznek másak, no és adott esetben a győzelem vagy vereség megjelenik vágyként illetve félelemként is (Win a Fight, ?), főleg a goromba simeknél.
- **Give Daisy (Virágadás):** Egy szál liliomféle átnyújtása, engesztelésül, ráadásul romantikusan, szerelem a lövészárokban jeligére...
- **Grovel (Megalázkodás):** Az abszolút megoldás a bocsánatkérésre, komplett és teljes földre borulás.

IV.5.4. Társas élet: lakó- és házastársak

A konzolos verzió egyik nagy eltérése a PC-s alaphoz képest, hogy itt csak egy simet készíthetsz el a karaktertervező stúdióban, családról szó sem lehet. Épp ezért, ha társas életre vágysz, hősödet össze kell hoznod valakivel. Sztorimódban annyiban jobb az esélyed, hogy ott a figurák jó része irányítható, tehát megnézheted jellemét, ellenőrizheted, passzol-e simedhez. Szabad módban, és NPC-k esetén ez nem megy, így ott az egyetlen járható út a fent leírt szocializálás: elsősorban beszélgetni kell (Talk), hogy lásd, az illető mennyire van közös nevezőn hősöddel, illetve célzottabb interakciókkal az is kideríthető, mennyire kedves vagy goromba. Másrészt látogatóként meg kell figyelni viselkedését, hiszen a trehány zabálni fog, a lusta és komoly leül a tévé elé, az aktív inkább táncol, a játékos például egy flippert vesz kezelésbe.

A másik eldöntendő kérdés, hogy lakó- vagy házastársat akarsz-e szerezni. A fent leírt jellemek inkább utóbbiaknál számítanak, a lakótárs inkább amolyan kisegítő karakter, aki jellemétől és aspirációjától függően pénzkeresőnek, otthoni „ingyenes cselédnek", vagy, ha simed tudósfajta, ismerkedő, barátokat szerző komának alkalmas. Fontos megjegyezni: a konzolos verziókban mindenkinek **csak egy partnere lehet – egy lakótárs *vagy* egy házastárs.** Ha találsz egy másik simet, aki úgy tűnik, jobban passzol hősödhöz, vagy a lakótársat le akarod cserélni egy férje, feleségre, az előző felet ki kell rúgnod, erről hamarosan szó lesz.

Kétjátékos üzemmódban a második játékos az első lakótársát személyesíti meg. Ha az első számú játékos a fentiek alapján talál egy hozzá passzoló simet, akármelyik szerepre, a második játékosnak bele kell egyeznie ebbe a lépésbe. Ha rábólint, az eredetileg általa terelgetett figura eltűnik a színről, és ő átveszi az új partner, tehát az első játékos friss lakó- vagy házastársának irányítását.

Maga a „társítási procedúra" elég egyszerű:

- Ha a partneredet **lakótársnak** akarod felkérni, az általános, tehát minden szinten használható „Ask to Move in" interakciót kell kezdeményezni felé. Ha a másik fél hangulata jó, és a kapcsolati érték 60 pont felett van, tehát egy erős barátságról van szó, az ajánlat elfogadása garantált, ha bármelyik feltétel nem teljesül, a mérce a partner nyitottsága vagy zárkózottsága, ami egy NPC esetében ugye eléggé nehezen mérhető.

- **Házasságot** a „Propose" interakcióval ajánlhatsz fel, ez azonban csak a „Lover" kapcsolati szinten, azaz 75 pont felett, és minimum 4 pontos „Lover" emléknél jelenik meg. Az elfogadás itt is erősen jó hangulatban, és 90 kapcsolati pont felett biztos, itt nem számít a partner jel-

leme. Én erősen ajánlom, hogy vidd fel 100 pontra a kapcsolatot, és győződj meg arról, hogy a másik fél megfelelő hangulatban van: evett, szórakozott, nincs a feje felett stresszhelyzetre utaló gondolatbuborék. A házastársat a kapcsolati lapon egy pár összekapcsolt karikagyűrű jelzi, a nász azon nyomban megköttetik, a két fél ünneplőbe öltözik, és ebben rohangál egész nap. Felhívom a figyelmet, hogy a sztorimódban nem lehet elvenni ama karaktereket, akiknek hasonló szerepe van a történetben: például a szerelemhajón Betty és a kapitány sem fogja elfogadni az ajánlatot, mivel a lány aranyvágya az, hogy ők ketten házasodjanak össze, és a sztori is csak ekkor folytatódik. Miután az aktus lezajlott, a két fél már szabadon kezelhető.

A **kirúgás,** ha lehet, még egyszerűbb: a „Kick" interakciót kell elindítani a másik fél felé. Ez is általános, tehát mindig elérhető. A kétféle partnerség azonban másként kezeli az akciót:

- A **szobatársak** mindenféle harag nélkül állnak odébb.
- A **házastársak** esetében a kirúgás 30 ponttal csökkenti a kapcsolati pontszámot, a kirúgott fél „Love" és „Crush" memóriája a másik irányába lenullázódik, és a „Hate" emlékkép pár ponttal erősödik.

IV.5.5. Vendéglátás

Már szó esett a kétféle látogatótípusról. Az egyik, akit simed invitál át telefonon vagy számítógépen (illetve a ház előtt megy el, és lecsapsz rá, de ez is meghívásnak számít), a másik, aki magától jön el, becsönget, és hősöd a „Greet" interakcióval fogadja őt. Néha, és ennek logikájára még nem jöttem rá, az is előfordul, hogy a látogató simán besétál a házba, mindenféle csöngetés és üdvözlés nélkül, és úgy viselkedik, mintha ott élne. Ilyen is van, de a hivatalos két verzió a fenti.

Amint átlépik házad küszöbét, vendéggé válnak, és semmiféle különbség nem lesz köztük. Fontos megjegyezni, hogy a vendégek alacsony szükséglettel érkeznek, ennek megfelelően a hangulatuk sem a legfényesebb, tehát nem a legjobb taktika, ha rögtön az ajtóban nekiállsz szocializálni velük (kivéve persze, ha csak 8-10 pont kell a baráttá váláshoz, és simedet már várja a szolgálati autó). Ha megfelelően ellátod őket, látogatóid hajnali egy óráig maradnak, tehát elég időd lesz a kapcsolatépítésre – ehhez azonban gondoskodni kell arról, hogy szükségletüket fel tudják tölteni. Ha valamiben erős hiányt szenvednek, azaz kialakul náluk a stresszhelyzet, simedhez hasonlóan megjelenik a fejük felett, gondolatbuborékban az adott szükséglet ikonja vörösen, és pillanatok alatt hazahúznak. Nézzük, hogyan tudsz a kedvükben járni!

- **Social:** Természetesen ez a legegyszerűbb, és nekik is ez a fő szerepük: beszélgetni kell velük. Részesítsd előnyben a csoportos szocializálás eszközeit: tévé, jakuzzi.

- **Bladder:** Ez is rendben van, a ház vécéjét fogják használni, legyen tiszta a toalett és elérhető. Mint azt már említettem, és még fogom is, minden helyiségbe minimum két ajtót kell nyitnod, és ha sűrű a vendégjárás a házban, nem árt még egy budit beüzemelni.

- **Hygiene:** A higiénia alapvető kielégítése csak kézmosással lehetséges, vendégeid nem használják a kádat vagy a tusolót. Épp ezért fontos, hogy a szocializálásból élők mielőbb beszerezzenek egy jakuzzit (nem a kétszemélyes Love Tub-ot, a másik kettő közül valamelyiket), hiszen ebben egyszerre lehet a higiéniát, a társalgást, a mókát és kényelmet turbózni, gyakorlatilag elengedhetetlen egy „vendégközpontú" házban!

- **Hunger:** A vendégek a hűtőből maximum rágcsálnivalót vesznek ki, ezért mindenképp kell főzni rájuk. Természetesen itt a szervírozás a jó megoldás, és persze a ház legjobb szakácsa által, jó eszközökön, hogy a kaja tartalmas legyen, hiszen így később fog megéhezni a koma, és tovább lehet vele szocializálni. Külön felhívom a figyelmet arra, hogy, mivel a vendégek az energiájukat alig tudják feltölteni, célszerű olyan ételt főzni, aminek eme értéke magas, sőt, még jobb egy-egy tálca „Energy Boost" hatású élelem, erről már volt szó a főzésről szóló fejezetben. Az ilyen étek hatása ebben az esetben főleg felbecsülhetetlen!

- **Fun:** Szórakozást kell biztosítanod mindenféle jelleműeknek: aktívaknak táncolási lehetőséget, lustábbaknak, komolyaknak tévét, számítógépet, sakkasztalt, játékosoknak videojátékot, flippert, egyéb mókákat. Itt is jó az „árukapcsolás", azaz csoportos örömködés biztosítása, hogy a szocializálás is haladjon eközben: a tévé, a sakk, a videojáték, a csocsó, a léghoki, az üvegpörgetés vagy a tábortűz mind remek megoldás. Jó a bárpult is, hiszen ez a móka mellett szintén csökkenti az éhséget, no és megint csak: a jakuzzi, a fent leírt okoknál fogva.
A szörfszimulátorra viszont vigyázni kell, hiszen bár az aktív vendégek ezen tudnak legjobban mulatni, erősebben csökkenti az energiát, amit valamilyen úton pótolnod kell. A tévét, hifit általában a látogatók nem kapcsolják be (bár előfordult már), ezért jó, ha erre is odafigyelsz.

- **Energy:** Mint az éhségnél írtam, az energia pótlása nehéz, mert a vendégek nem használják az ágyat. A fő erőforrás a kávéautomata, ilyet érdemes beszerezni, de ahogy említettem, az energiát pótló vagy turbózó kaja a legütősebb. Itt is annyit kell megjegyeznem: nem egyszer tapasztaltam már, hogy a látogatóm bevágott egy „erőszundit" (Power Nap) a díványon, de nem merem kijelenteni, hogy ez is megoldás, mivel a hivatalos leírások ezt cáfolják, mindenesetre nem árt, ha van otthon egy kényelmes kanapé, de ilyen biztosan akad, főleg a Dangleberry kedvelőinél...

- **Comfort:** Ez a legegyszerűbb, hiszen csak kényelmes ülőalkalmatosságokat kell biztosítanod. Jó, ha az étkezőszékek megfelelő komfortfokozatúak, szintúgy a tévénéző rekamié vagy a számítógép előtti ülőbútor, van egy-két plusz ülőhely (fotel, kerti szék), és itt is kamatozik a drága, de e szükségletet is feltöltő vécé. És újfent: a jakuzzi, kedvenc jokerünk.

- **Environment:** Erre is oda kell figyelned, hiszen vendégeidnél is működik és bejátszik ez a szükséglet. Különösen romboló hatású a vizesblokk, ha elromlott valamelyik berendezés, és bokáig áll a víz odabent, a koszos vécé, konyhapult, az elszáradt virágok, a teli szemetes, és a szétszórt hulladék. Nem árt tehát rendbe vágni a lakást a látogatók fogadása előtt, illetve a lehetőségekhez képest tisztán tartani vagy hamar rendet rakni, ha váratlan vendég érkezik. Adott esetben jó megoldás az is, hogy a ház egyetlen, értékes szobrát odacipeled, ahol a vendégek épp vagy jellemzően tartózkodnak (a jakuzzihoz, a DJ-pulthoz, a tévéhez), bár ez munkás dolog.

IV.5.6. Házibuli

A házibuli újfent csak erősen leegyszerűsített móka a PC-s változathoz képest. Itt tulajdonképpen csak egy csoportos vendéglátásról van szó. Indítása egyszerű: a telefon „Throw Party" pontját kell kiválasztani, és kész. Semmiféle beleszólásod nincs abba, hogy ki legyen a meghívott: a szimuláció kiválasztja öt embert azok közül, akikkel a partit rendező 90, vagy ez feletti kapcsolati értékkel bír. Ha nincs öt ilyen, a gép véletlenszerűen kipótolja az üres helyeket simed ismerőseivel. Megjegyzem, ennek, és ama szabálynak hála, mely szerint a barátság pontérték alapú, és egyénhez kötött, előfordulhat, sőt adott esetben tuti, hogy az egyik meghívott hősöd lakó- vagy házastársa. Mi több, a sztorimódban, például a Sunset Canyon vagy a Biodome pályán, ahol négy lakó is van, és mindegyikkel sikerült feltolnod az egekbe a haverságot, csak egy „külsős" lesz, a többi a háziak közül kerül ki...

Akárhogy is, a vendégsereg befut pár másodpercen belül, nem csengetnek, nem kell fogadni őket, egyből belakják a házat. A buli 6 órán át tart, és a hétköznapi vendéglátáshoz képest annyi az előnye, hogy a résztvevők szükséglete lassabban csökken, mint normál esetben. Ha két vagy több sim hazamegy (erre főleg akkor kerül sor, ha nem elégíted ki valamely szükségletüket), az eseménynek véget vet a szimuláció. Érdemes a banzájt este nyolc előtt összetülkölni, ugyanis ha túlnyúlik hajnali kettőn akár egy perccel is,

befut a rendőrség, és megvágja a házigazdát 100 simoleonra. Igaz, többet nem jönnek ki, tehát nyomhatod akár éjféltől reggel hatig is, ha tudod nélkülözni azt az egy százast.

Semmiféle, a PC-nél megismert mérce nincs, ez az egész tehát tényleg arra jó, hogy a kapcsolatokat ápold, és minden érvényes itt is, amit az előző szakaszban, a vendéglátásnál leírtam. Persze ha simed jó fej, és van vagy hatnyolc olyan cimborája, akinél 90 ponttal erősebb a kapcsolat, jó kérdés, hogy ugyan mi a jó náthának rángassuk őket át, amikor az lenne a fontos, hogy azokkal jöjjön össze, akik még „nem törtek be". Erre szerintem ne keressünk itt választ...

IV.5.7. Ismeretlen ismerősök: NPC-k a simek szolgálatában

A simek életét ebben a verzióban is számos szolgáltató könnyíti – illetve adott esetben keseríti – meg. Ezek viselkedése a TS1-et idézi, azaz csak a dolgukat végzik, de semmiféle formában nem lehet szocializálni velük, nem vonhatók bele hősöd életébe, csak felbérelni, kirúgni vagy hazaküldeni lehet őket.

Két csoportjuk van: bérelhető és autonóm NPC-k, utóbbiakat a szimuláció „alkalmazza" és irányítja. Lássuk a két csapatot!

Bérelhető szolgáltatások

E team tagjait telefonon, a „Services..." pont alatt fogadhatod fel, vagy hívhatod ki lakásodba, egyedi esetekben. Szolgálataikért fizetned kell, ha legtayásodsz, elviszik valamit a számla értékében a házból, a cseléd és a kertész pedig ezután azonnal felmond.

- **Maid:** Cseléd, a leghasznosabb segítő. Felbérlése után minden nap 10 órakor befut, és kitakarít: koszos tárgyak (pult, vécé, kád, stb.) lepucolása, szemét összeszedése és kidobása, víztócsák felmosása, könyvek elpakolása, ágy bevetése. Mindezért óránként 10 simoleont kér, tehát annál kevesebbe kerül, minél tisztább a lakás, egy trehánynak mélyebben kell a zsebébe nyúlnia, mint egy pedánsnak, viszont előbbinek még így is megéri, hiszen ha maga takarítana ki, az rabolná az időt, és leszívná a maradék jókedvét is. A hölgy egyébként természetesen jellemében 10 pontosan pedáns, és a Cleaning jártassága is maximumon van, tehát jól, gyorsan és örömmel dolgozik (bár én szoktam találni utána még takarítani valót, például a turmixgép rendszeresen kimarad a melóból). Ha úgy találod, hogy aznap inkább simedre bízod a rendrakást (például gyakorlatban akarod turbózni a Takarítás képességét), a cselédet hazaküldheted a „Dismiss" akcióval, ha pedig nincs többé rá szükséged, a „Fire" opcióval rúghatod ki.

- **Gardener**: A kertész, szintén hasznos dolgozó. Háromnaponta jön, az ő órabére is 10 simoleon, és minden növényt alaposan meglocsol – beleértve a legértékesebbet, a gyümölcsfát és a házikertet is. Ezen felül persze a többi gaz ápolása sem elhanyagolható plusz, hiszen az elszáradt példányok rombolják a Környezeti értéket, és ezzel együtt simed hangulatát is.

- **Repairman**: Ha valami elromlik a házban, és az ott élőknek vagy ideje, vagy megfelelő képzettsége nincs annak megjavítására (ne feledd: alacsony szinten halálos áramütést is „begyűjthet" a bátor kontár!), hívd ki a szerelőt. Az ő műszaki jártassága maximumon van, így biztosan és gyorsan dolgozik. Az ára emiatt is elég húzós: óránként 50 simoleon. Persze még mindig jobb ennyit fizetni, mint egy százast kicsöngetni a halálnak a szerencsétlen családtag feltámasztásáért...

- **Fire Dept.**: A tűzoltókat, ha gondos voltál, ritkán kell hívnod, hiszen a megfelelő helyen felszerelt füstérzékelő automatikusan riasztja őket, és magad is elbánhatsz a lángokkal, ha van otthon porral oltó. Ha azonban váratlanul támad a vörös kakas, rohanás a telefonhoz, és tárcsázz! A lánglovagok pillanatok alatt a helyszínen teremnek, és pikk-pakk kitekerik a jószág nyakát. Azonban vigyázz: a vakriasztást a simek világában sem szeretik, így ha akkor hívod ki őket, amikor nincs is tűz, 500$-ra megvágnak, és le is teremtenek! Ez természetesen nem vonatkozik arra az esetre, ha valóban égett a lakás, de mire a srácok kiértek, simjeid már eloltották azt.

- **Police**: Velük szerencsére ritkábban találkozol. Már említettem, és lejjebb is szó lesz róla: időnként számítanod kell betörők felbukkanására. Ha van riasztó a lakásban, ez automatikusan riasztja a jardot; ők befutnak, elkapják a rosszfiút, visszaadják az ellopott cuccot, sőt 500$-t is kiutalnak, jutalom címén. Ha nem voltál ilyen elővigyázatos, még mindig van egy halvány esélyed: a szimuláció kiértesít, hogy betörő van a házban, ekkor hamar fel kell ébresztened valamelyik simedet, és telefonon kihívni a zsarukat. Ha elég gyors vagy, sikerül elkapni a bűnözőt. Természetesen itt is áll, ami a tűzoltóknál: a vaklárma 500$-os pénzbírsággal jár. Van még egy alkalom, amikor találkozhatsz a rend őreivel: ha a házibuli éjjel kettőre nem fejeződik be. 2:01-kor azonnal megérkezik a kékruhás, és csendháborításért 100$-ra bünteti a házigazdát. Ez egyébként csak egyszer fordul elő (bulinként persze), tehát ezután akár reggelig mulathatsz tovább.

- **Therapist**: Az aspirációnál már említettem, ő a „dilidoki". Vele személyesen nem találkozhatsz, pusztán valóban arra szolgál, hogy felfrissítse simed vágyait és félelmeit, hogy így valami kezelhetőbb, teljesíthetőbb garnitúrához juss. A lelkisegély-szolgálat ingyenes.

Autonóm NPC-k

Ezeket a figurákat a szimuláció maga irányítja, semmiféle beleszólásod nincs a dolgaikba, egyedül a Halállal interakciózhatsz, a többiek csak teszik a dolgukat.

- **Újságkihordó:** Minden reggel hétkor felbukkan a kis sárga kabátjában, és lepakolja a ház elé a friss napilapot. Ha nem dobod ki a régi példányokat (ez erősen rombolja persze a környezeti értéket), és összegyűlik a hajlékban öt öreg újság, a srác nem hoz több lapot, míg ezektől meg nem szabadulsz. Az újság, ahogy említettem már, két dologra jó: az egyik az álláskeresés, ha nincs pénzed számítógépre (bár e funkcióban nem olyan hasznos), illetve lehet olvasgatni, ami móka, elsősorban a komoly jelleműeknek.

- **Postás:** Háromnaponta, délelőtt 10 órakor bepakolja a levélszekrénybe a számlákat, és felhajtja annak jelzőkarját, innentől kezdve 10 napod van rá, hogy kicsöngesd a sarcot, különben...

- **Repoman**: ...különben befut ő, a végrehajtó. A komor, gyászruhás koma minden zokszó nélkül összepakol annyi cuccot, amelynek jelenlegi, piaci ára fedezi a számla végösszegét, ha ennyit nem talál, a különbözetet elengedi. Sajnos felbukkanásakor a szimuláció lezárja a vásárlási és építési katalógust, így nem adhatsz el semmit hamar, és nem is teheted elérhetetlenné értékeidet (ajtók eltüntetésével, például).

- **Thief**: Ha a ház csendes (mindenki alszik, vagy aki nem, nincs otthon), éjfélkor véletlenszerűen felbukkanhat a tolvaj, és hóna alá vágja a legértékesebb, elérhető holmidat. Csak a riasztó által automatikusan, vagy simed révén telefonon odacibált rendőrök akadályozhatják meg tettének sikeres véghezvitelében.

- **Grim Reaper**: A kaszásról részletesen volt szó, lásd a „Halál, és ami utána jön" szakaszt!

IV.6. A szimuláció gyakorlati oldala

Az elmélet után röviden tekintsük át a gyakorlatot, azaz a kezelőfelületet és az irányítást. Én a játékot Xbox-on toltam, a PS2 és a GC verziók kezelése ezzel megegyezik, de természetesen a gombok neve az adott kontrollertől függ. Az alábbiakban tehát a Microsoft-féle konzol kiosztását adom meg, de minden képernyőn fel van tüntetve, mit mivel tudsz aktiválni, használni, és van egy súgó gomb is (a képernyő bal felső sarkában, egy kérdőjel jelzi, ha

elérhető), Xbox-on ez a fehér gomb, mely megad minden ilyen lehetőséget. Én, ahol lehet, az ennek megnyomásával előhívható, és a különféle egyéb paneleken található angol megnevezésekre fogok hivatkozni, hiszen ezek mellett megtalálod, melyik gombot kell használnod. Célszerű egyébként először szabad játékot indítani, és itt kipróbálni mindent, hogy a sztorimódban már olajozottan menjen a kezelés.

IV.6.1. Kezelőfelület, beállítások

A menürendszer
A játék legfontosabb tartozéka a „szünetmenü", melyet a Start gombbal csalhatsz elő. Nézzük, mit is találunk itt!

Navigálás a menüben: lépkedés d-pad vagy balkar, kiválasztás (Select) „A", visszalépés (Back) „B". Az egyes paneleken: váltás a fülek között a két tűzbillentyű (Category Left / Right), lépkedés d-pad vagy balkar (Navigate), kiválasztás (Select) „A", visszalépés (Back) „B", a szöveg léptetése (Scroll Text) jobb kar.

- **Goals – Wants and Fears**: Három almenü vár rád. Az első kettőben tekintheted át az aktuális vágyakat és félelmeket, részletes leírással, és a teljesítésükért vagy beteljesedésükért járó pontszámokkal.
  A harmadik az adott sim aspirációját mutatja meg.

- **Progress**: Csak a sztorimódban „él", lásd a „Szezám, tárulj!" fejezetben!

- **Carrier, Skills & Personality**: Újabb három, igen fontos almenü. Az első a sim karrierjével kapcsolatos adatokat tartalmazza, ezt a „Karrierek" szakaszban már körbejártuk. A másik két ablakban az összes jártasságot és azok aktuális állását, illetve a személyiséget tekintheted át.

- **Relationships**: Simed összes ismerőse itt sorakozik, és azt is láthatod, kivel milyen a kapcsolata. Erről lásd a „Szocializáció és kapcsolatok" fejezetet.

- **Buy Catalog**: Összekapart pénzedet itt szórhatod el, részletesen a „Katalógus" szakaszban!

- **Build Catalog**: Az építési menü, 7 kategóriával, bővebben az „Építkezés"-nél.

- **Game Options**: Három almenü – az elsőben menthetsz és visszaléphetsz a főmenübe. A második a hangok belövéséhez való, fentről lefelé: a zene, a hanghatások, a beszédhangok és a környezeti zajok.
  A harmadikban három szekciót találsz:
  - Control: Itt invertálhatod a kétféle irányítási séma kameravezérlését, valamint ki- és bekapcsolhatod a vibrációt
  - Simulation: A „Free Will"-t, azaz simed szabad cselekvését kapcsolhatod ki- vagy be, ami sok esetben nem árt, ha teljesen át akarod venni felette az irányítást, vagy nem akarod, hogy olyat tegyen magától, ami számodra nem megfelelő.
  - Display: A képernyő pozícióját állíthatod be, a d-paddal mozgatva a képet.

IV.6.2. Az irányítás

Ebben a verzióban egy újfajta irányítási séma mutatkozik be, ám előbb ismételjük át a régi, klasszikus metódust. Jobb karral a kamerát tekered-döntöd, bal karral mozgatod a kurzort, az akciógombbal (Action, A) a talajon kattintva hősöd odamegy, egy „előponton" klikkelve (sim, tárgy), jobbra lent megjelenik az elérhető interakciók listája, ezek között a d-paddal válogathatsz, az akciógombbal érvényesíted. Az így megadott akciók a jobb oldalon sorakoznak – törölni az elvető gombbal (Cancel, B) lehet, de általam ismeretlen programozói döntés miatt *fentről lefelé*, ha tehát megadsz három utasítást, és az alsót el akarod dobni (például embered tanul – ezt magától ritkán hagyja abba -, és már vécéznie, ennie kellene, vagy fel akarod ébreszteni őt), az összes közben megadott ukázt törölnöd kell. Hozzáteszem, valami miatt ez is nehézkes, ezért ezt a törlőgombot inkább négyszer-ötször nyomd meg, akkor tuti a dolog! Ha több irányítható sim is van az élettérben, köztük a fehér és fekete gombokkal válthatsz, az aktuális figurára az „Y" gombbal állíthatod a kamerát. A játékot gyorsítani (háromszoros sebesség) a jobb, szünteltetni a bal tűzbillentyűvel tudod; ez se túl szerencsés megoldás amúgy, hiszen ahhoz, hogy megpörgesd a szimulációt, folyamatosan nyomva kell tartanod a billentyűt. A szünetlehetőséget használd taktikusan, hiszen például ebben az állapotban is tudsz klasszikus módban parancsokat kiadni, amivel sok időt és idegeskedést spórolhatsz meg. Ha a pályán nincs egyetlen általad irányítható sim sem (dolgoznak, alszanak), a szimuláció automatikusan „gyorscsévélésre" kapcsol.

És akkor az új megoldás - a két mód között a „Back" gombbal válthatsz -, a „direct control", azaz a közvetlen irányítás. Ha aktiválod, amolyan külső nézetes akció- vagy platformjáték jelleggel terelheted hősöd, a bal kar segítségével. Ha adjusztálható tárgyhoz vagy simhez érsz, körülötte megjelenik egy zöld karika, innentől a fentiek érvényesek (akciógomb, opció választása, akció, stb.). Erre főleg a kapcsolatépítésnél lesz szükséged (lásd ott), illetve speciális akcióknál, a fémdetektort például (a sztorimód egyik feladata) így használhatod, kézbe fogva azt, és simedet közvetlenül terelgetve a pályán, kincset keresve. Ezeket leszámítva azért még mindig a klasszikus megoldás az üdvözítőbb.

A kezelőfelület bal oldali részében láthatod kiválasztott embered portréját, az órát, tőkédet, és három kijelzőt, melyeket a d-pad balra (szükségletek), felfelé (jártasságok) és jobbra (aspiráció) mozgatásával tudsz előcsalni vagy elrejteni, utóbbira a lefelé irány is használható. A képernyőségút a panel tetején jelzett gomb (XBox, GC: X) lenyomásával jelenítheted meg. E bal alsó „tárcsa" felső része mutatja simed hangulatát is.

IV.6.3. Szezám, tárulj! (A lezárt cuccok elérése)

Régi ötlet, de manapság is nagyon népszerű: a játékba drótozni olyan jutalmakat, melyeket a játékos akkor ér el, ha bizonyos feltételeknek megfelel. Nagy kedvenc példám e téren a GTA három újkori része, a San Andreas „csúcsra járatta magát" a rejtett extrák tekintetében. A Maxis sem akart lemaradni, így a konzolos verzió is rengeteg ilyet kínál, kis kompenzálása ez a PC-s verzióban meglévő, és innen hiányzó aspirációs- és karrierjutalmaknak. Ez a „minijáték" elsősorban a sztorimódban él, kivételt képeznek az aspirációs pontok gyűjtésével a vásárlási katalógusban megnyitható tárgyak.

A sztorimód „kapunyitogató" állását külön panelen követheted végig, ez a szünetmenü második, „Progress" nevű, nyitott lakattal jelölt opciója. Vegyük sorra ennek elemeit, ami nem fejtek ki, azt alant részletesen körbejárjuk.

- **Fashion Found**: 76, a karakterkészítő stúdióban (CAS) elérhető alkotórész.
- **Recipes Learned**: A szakácskönyv 24 receptje.
- **Objects Unlocked**: A vásárlási katalógusban megnyitható 50 tárgy.
- **Promotions Earned**: Az elnyert előléptetések száma. 10 karrier van, ebben 9 avanzsálási lehetőség, tehát összesen 90 ponthoz juthatsz itt hozzá.
- **Carriers Completed**: A játékban elérhető mind a 10 karriert végig kell nyomnod, azaz el kell jutnod bennük a 10. szintre, de ez a fent említett előléptetések miatt is fontos.
- **Skill Points Earned**: Hét jártasság van, mindegyiknek 10 fokozata, ezeket mind el kell érned, tehát itt a maximális pontszám 70.
- **Skills At Maximum:** A fenti vonzata, azaz mind a 7 jártasságodat csúcsra kell járatnod.
- **Sims Helped**: A sztorimódban főhősödön kívül 15 olyan irányítható sim vár rád, akiknek úgynevezett aranyvágyai vannak, ezeket mind ki kell elégítened, hogy ezt az elemet is kipipálhasd. Lásd a 6. fejezetet!
- **Locations Discovered**: Erről is a 6. fejezetben lesz szó, a sztorimódban 8 fő helyszín és 4 jutalompálya vár rád, melyeket főhősöd platinavágyának kielégítése, illetve utóbbiak esetében egyes „aranyos" simek óhajainak teljesítésével nyithatsz meg.

Fontos a fentiekhez hozzáfűzni azt, hogy a karriereknél és a jártasságoknál csak a főhős, azaz az általad létrehozott sim számít. Hiába tekeri tehát végig karaktered mondjuk az üzleti élet minden stációját, és egy másik, a pályán lévő és általad irányítható koma a művészi pályát, ebbe a folyamatba csak hősöd business-tevékenysége számít bele.

A panel jobboldalán láthatod az összes összegyűjtött aspirációs pont számát (ebbe viszont már minden, az adott helyszínen lévő és irányítható sim belepakolhat; ez az érték a vásárlási katalógusban is szerepel), illetve legalul a felsoroltakból átlagolt százalékos állást.

IV.6.3.1. A karaktertervezés rejtett cuccai

Az első lezárt holmikkal a karaktertervező stúdióban, azaz a CAS-ban találkozol. Nem lesz nehéz észrevenni ezeket, hiszen egy hatalmas lakat virít rajtuk. Amikor valamelyiket eléred, a lakat nyitott állapotba kerül, és ezt addig láthatod, míg az adott elemet használatba nem veszed, illetve végigpörgetve a választékot ki nem lépsz egy másik szekcióba. Ekkor a szimuláció elkönyveli, hogy tudomást szereztél az örömteli eseményről, és a holmi a továbbiakban jelöletlenül, normál társaihoz hasonlóan szerepel a kínálatban.

Különlegesség, hogy az itt lévő 76 lezárt elem megnyitását két szálon érheted el. Az egyik a karrier. Mint a felsorolásban is említettem, mind a 10 karrier minden egyes lépcsőfokát végig kell másznod a 100%-hoz. Az egyes szakmák 2., 3., 5., 7., 9. és 10. állomásán egy-egy, az adott hivatásra jellemző ruhadarabhoz jut hozzá hősöd (ezeket mind láthatod rajta, hiszen munkaöltözékének részei). Bár ugye ez 60 elem lenne, vannak közös cuccok is, melyeket egy-egy meló képviselői hordanak, így itt a 76-ból 39 holmira tehetsz szert.

A másik ág, ha lehet, még melósabb. A sztorimódban szereplő összes, szám szerint 39 sim, beleértve az általad is irányíthatóakat és az NPC-ket is (de csak azokat, akikkel kommunikálhatsz, tehát a cseléd és más szolgáltatók kiesnek), mind hord egy-egy egyedi elemet, ez lehet ruhadarab, kiegészítő, vagy hajviselet illetve arcszőrzet. Eme rekvizitumokhoz hozzájuthatsz, ha az illetővel a kapcsolati értéket 100 pontra emeled (teljesen függetlenül annak minőségétől, tehát lehet „legjobb barát" és szerető is). Ekkor a képernyőn megjelenik egy méretes inzert, benne a felirat: „Youve unlocked new fashion from this Sim!", és máris mehetsz egy gardróbhoz, hogy kipróbáld a holmit.

Jegyezzük meg, hogy hiába biszexuálisak a simek, sajnos a női holmik csak nőneműek számára érhetőek el, ugyanígy a férfiak esetében is, tehát ha hősöd úr, de legalábbis hím, nem kanyaríthatod nyakába a szerelemhajón romantikázó Vajascsupor Betti pompás rókastóláját, amit én azért nehezményeztem, mert ha egyszer lúd, legyen már kövér. De ez van – ha viszont megnyitottad őket, és legközelebb szabadmódban egy ellenkező nemű simet készítesz, máris rendelkezésedre állnak.

Mindkét táblázatot a Mellékletben találod meg, az első címe „[Konzol] Elérhető divatelemek, karrierből", a másodiké „[Konzol] Elérhető divatelemek, simektől".

IV.6.3.2. A szakácskönyv titkai

A szakácskönyvről már ejtettem szót a főzésről szóló fejezetben. A kaja összeállításánál érhető el, és 24 jól bevált receptet tartalmaz. Ahogy ott is említettem, ennek gyakorlatilag semmiféle jelentősége nincs, hiszen például a Wellington bélszín hús, gabona és olajok felhasználásával, tűzhelyen hirtelen sütve készül, és teljesen mindegy, hogy melyik alkotórész mi, főzheted struccból, lámából, kukorica- vagy olívaolajjal egyaránt. Természetesen az igazi Wellington marhahúsból készül, így a szakácskönyvben ezt fogod megtalálni, mintegy a „konyhafőnök ajánlata" gyanánt.

Az elérésük elég változatos. Az első három mindig nyitott, a 15.-24. számúakat a főzési szint fejlesztésével érheted el, szépen sorban, tehát a 15.-hez első szintre kell fejlesztened hősöd (itt is csak ő számít!) szakácstudományát, a 16.-hoz másodikra, és így tovább, a 24.-et a 10. fokozaton éred el. A többi kicsit munkásabb:

- **4. és 5.**: Ágyban olvasással. Bökj az ágyra, itt „Relax", majd amikor hősöd elhelyezkedett, válaszd ki rajta a „Read" akciót.
- **6. és 7.**: Újságolvasással. A napilap minden reggel hétkor befut, és elérhető rajta a „Read" akció.
- **8. és 9.**: A vécén olvasással. Amikor simed elhelyezkedik (tehát csak nagydolog esetén), válaszd ki a „Read Magazine" akciót. Ehhez érdemes kicsit meggyengíteni őt az ürítés szükséglet terén, hogy sokat kelljen ücsörögnie, és legyen tiszta a trónus, különben a pedánsabbja nem ül rá.
- **10.**: Képregény olvasásával; ehhez speciális cucc kell, a vásárlási katalógus 7. füle alatt, „Comic Dehydrator" a neve, 550$ és 500 aspirációs pont, azaz hamar elérhető. Ha lepakoltad, elérhető rajta a „Read Comic Book" akció.
- **11. és 12.**: Könyv olvasásával. Bármilyen könyvespolcon, a „Read Book" paranccsal elérhető.
- **13. és 14.**: Komputeres csevegéssel. Akármelyik masinán végrehajtható, válaszd ki a „Chat with..." akciót, egy figurát, akit simed jól ismer, és hajrá. Célszerű emberi időpontban, azaz reggel 8 és éjfél között megtenni ezt, bár itt néha korábban is elérhető néhány koma.

A fenti felsorolás mindegyike azonban „kockadobásos", azaz lehet, hogy például 4-5 újságolvasás után éred el az adott receptet! Legyél tehát türelemmel, amíg megjelenik a szokásos lónyi inzert, ezúttal a „Youve unlocked a new recipe!" felirattal.

IV.6.3.3. A vásárlási katalógus extrái

A katalógusban is bele fogsz botlani a divatnál már említett hatalmas aranylakatokba, szám szerint 50 darabba. Az elérésük szerencsére jóval egyszerűbb: aspirációs pontokat kell gyűjtened. Ezt már az aspirációról szóló fejezetben kitárgyaltuk: minden vágy kielégítése adott pontszámmal növeli e kincsesláda tartalmát, a félelmek beteljesülése pedig csökkenti ezt. Ez minden, az adott helyszínen irányítható karaktert – beleértve hősödet is, persze – érint, ezért is kiemelt fontosságú, hogy odafigyelj rájuk, és próbálj meg a kedvükbe járni, elkerülve a mindennapi élet rémeit. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy amint elérted az adott cucc megnyitásához szükséges pontszámot, a lakat lehull, és többé vissza sem kerül, tehát a pontlevonással csak a későbbi, drágább holmik elérését nehezíted, amit elértél, az már örökké birtokodban marad.

Tételesen nem sorolom fel a lezárt holmikat és a hozzájuk szükséges pontokat, hiszen ez megtalálható a katalógusban, ha kiválasztasz egy lakatos cuccot, vörössel látni fogod, mennyit kell összekaparnod, hogy elérd azt. Véleményem szerint az elsődleges cél 12 100 pont elérése, ugyanis ennyibe kerül a csirkedáma, és ez egyrészt jó móka, másrészt a logika fejlesztésének legjobb eszköze, harmadrészt az aranytojáshoz jutás egyetlen módja. A pontszámítás egyébként folyamatos, azaz az első cucchoz 500, a másodikhoz 700 pont kell, de ez nem azt jelenti, hogy összesen 1200 pontra lenne szükséged – maga a megnyitás nem csökkenti az aspirációs pontokat; 500 pontnál megnyílik az első, összekaparsz még 200-at, eléred a 700 pontot, tiéd a második, és így tovább. A teljes eléréshez összesen 27 900 pont kell, eme utolsó tárgy egyébként a szörfszimulátor, amíg el nem éred, visszamehetsz hullámlovagolni a „Shoreline Trails" pályára, hiszen ott van egy ilyen móka.

Ahogy a bevezetőben említettem, ez azon elem, mely mind sztorimódban, mind szabadjátékban egyformán működik, épp ezért a katalógusban is megtalálod (a kis kincsesláda-ikon mellett), hol jársz a pontgyűjtésben.

IV.6.4. A katalógus: a fontosabb tárgyakról

A megvásárolható tárgyakat a szünetmenü „Buy Catalog" pontjában találod meg. Kilenc kategória van, ezen belül a cuccok áruk szerint vannak sorba rendezve, ami ismét nem a legszerencsésebb. Fontos, hogy nemcsak értéküket láthatod, hanem azt is, milyen szükségletet elégítenek ki és milyen mértékben, illetve egyeseknél azt is, mely jártasságokat növelik. Ezt azért is jó figyelembe venni, mert például a „DreaMaker Crash Pad" és a „Brass Bed" egyaránt hatos szorzóval növelik az energiát és négyessel a kényel-

met, de utóbbi 200 pénzzel többe kerül, így a választás itt pusztán esztétikai. A jártasságnövelő eszközöknél „ökölszabály" érvényesül, azaz minél drágább egy holmi, annál gyorsabban fejleszti az adott tudást, esetleg egyéb bónuszok is járnak mellé (lassabban szívja le valamely szükségletet, növeli a mókát, és a többi). Persze ezt is a helyén kell kezelni, hiszen például a logikánál igaz, hogy a legjobb a csirkedáma, és ez aranytojást is ad, de csak a jártasságot valamivel lassabban növelő teleszkóppal tud simed üstököst észlelni, illetve csak ennek használata közben rabolhatják el az ufók. (Ez utóbbi nem éppen negatívum, hiszen a Tudás aspirációjúak egyik állandó vágya ez.).

A tárgyak abban a pillanatban, ahogy használatba kerültek, **veszítenek értékükből.** Általában, ha még éjfél előtt, azaz a vásárlás napján visszaadod a cuccot, visszakapod a teljes vételárat, bár itt is volt néhány kivétel, melyben sok logikát nem találtam, de azért nagyjából igaz az állítás. Ezután viszont folyamatosan csökken az érték, az amortizáció az eredeti ár 40%-áig tart, itt megáll, tehát egy 100$-os kép értéke maximum 40$-ra eshet vissza. Ebben a verzióban a „műtárgyas játék" nem él, azaz itt a festmények, szobrok értéke is csökken épp úgy, mint egy asztalé vagy flipperé.

Van még egy kellemetlen korlát. Vásárláskor megjelenik jobboldalt egy „hőmérő", minél több holmit pakolsz le, annál magasabbra kúszik benne a vörös csík. Ez az úgynevezett **tűzvédelmi szabályzó** (Fire Code Meter), melynek hivatalos indoklása az, hogy egy adott térben nem lehet túl sok cucc, hiszen ez öngyulladáshoz vezethet, illetve akadályozhatja a lakás szabad, biztonságos bejárását. Persze itt igazából arról van szó, hogy a vasak ereje behatárolja a képernyőre kirajzolható objektumok számát (a TS2 híresen rossz programozói szemmel nézve), plusz mindezt ugye mentéskor el is kell tárolni, ami főleg a PS2 és a GC esetében a nagyobb gond a memóriakártyák végett. Amikor eléred a hőmérő tetejét, és kigyullad fent a láng, megsértetted a szabályzatot. Ugyan lepakolhatod a kinézett holmit, de amint visszatérsz a szimulációba, a ház véletlenszerűen kiválasztott pontján egy tárgy kigyullad. Ez akkor nagy probléma, ha az adott helyiségben nincs füstérzékelő, és a házba sem szereltél fel porral oltót. Épp ezért nagyon vigyázz erre, és ha valamit mindenképp le akarsz pakolni, mert szükséged van rá, más valamitől szabadulj meg előtte. Fontos, hogy mindebbe az építési menü cuccai is beleszámítanak: falak és kerítések, ajtók, ablakok, kandallók, növények. Egy apró engedmény van: ha egy holmiból azonos fajtájúakat használsz az egész épületben, ez kisebb mértékben növeli ezt a mércét, mint ugyanannyi számú, de eltérő típusú tárgy. Ha lehet tehát, ama cuccok, melyekből több is van a lakásban (például székek, ágyak, lámpák, ajtók és ablakok) egyformák legyenek, ez egyébként design szempontjából sem rossz, bár kétségtelenül némileg unalmas. És sajnos mindez azt is jelenti, hogy az épületeknek szigorúan funkcionálisaknak kell lenniük: hiába mutat jól minden szobában egy kis öltözőszekrény, ilyenből elég egy is a házba. Patikamérlegen kell kimérned a dekorációkat is: lehet, hogy egy kis éjjeliszekrény, rajta egy váza virággal jól mutat és olcsó, de esetleg ezek helyett egy kép talán kevesebb súllyal esik latba. A telek külső helyén se létesíts dzsungelt, egy-két, ügyesen elhelyezett fa elegendő, hogy feldobja a látványt, és megfelelően növelje a Környezet szükséglet értékét.

A berendezésnek amúgy még egy elméleti fékje van, és ez a **számla.** Minden harmadik nap a postás betörni a borítékot a ház előtt álló levélszekrénybe. A számla Sims-módon egyfajta „luxusadó": a házban lévő összes tárgy aktuális értékének 3%-a. Ez az a pont, ahol picit azért örülhetünk a cuccok értékcsökkenésének, hiszen emiatt, ha semmit nem változtatsz a lakáson, egyre kevesebbet kell majd fizetned. Nagyon figyelj oda, hogy kifizesd a számlát: a láda felemelt karja jelzi a küldeményt, és az objektum kiválaszthatóvá válik, megjelenik rajta a „Get Mail". Hasznos trükk: válaszd ezt ki klasszikus módban, majd amikor simed lehajol, hogy kihúzza a borítékot, válts át közvetlen irányításba, ekkor a koma várja az ukázt, a ládán kattintva elérhető a „Pay Bills", és egy helyben állva kicsöngetheted a lét. Ellenkező esetben, tehát a hagyományos metódussal, miután hősöd kiemelte a számlákat, keres nekik valami helyet, és ha az a ház legtávolabbi sarkában lévő asztal, odamászik, ami időveszteség (persze menet közben törölheted az akciót, ekkor lerakja a földre a küldeményt, de szerencsésebb a fent leírt módszer). Az adóhatóság egyébként elég türelmes: 10 napig hajlandó várni, igaz, hogy naponta fogsz kapni figyelmeztetést „Your bills are daily overdue...", és szerintem hamarabb fogod elveszíteni emiatt a türelmed, és „adod meg az államnak, ami az államé". Ha mégsem teszed, a 11. napon megérkezik a végrehajtó, azaz a Repoman, és felszippant annyi tárgyat, amelynek értéke fedezi a számlát; ha nincs ennyi érték a házban, a különbözetet nagyvonalúan elengedi.

A tárgyak nem tűzállóak, tehát mind a tűzhely, mind egy kandalló közelében potenciális tűzforrás minden holmi, ezért ezekhez mindenképp ajánlott a füstérzékelő felszerelése. Ezen kívül sok használati eszköz el is romlik, ami nagyszerű terep a mechanikát kedvelő simeknek a bütykölésre, de, főleg elektromos cuccoknál, csak e jártasság 3. szintje felett, különben jön az áramütés – ennek megakadályozására ki lehet hívni a szerelőt (telefon, Services.../Repairman), de ez pénzbe kerül. Maga a szerelés egyszerű, a tárgyra kattintva elérhető a „Repair" ukáz; az elromlásnak látható jelei vannak, szikra, füst, illetve a fürdőben bokáig álló víz mind azt jelzi, itt az ideje elővenni a mágikus, mindent javító villáskulcsot.

Van még egy koma, aki épp annyira kellemetlen, mint a végrehajtó, és ő a **tolvaj,** a nagybetűs Thief. A fickóra pontban éjfélkor számíthatsz, amikor mindenki alszik a házban, és a másodperc tört része alatt megtalálja a legértékesebb holmit, amit zsebre vág. Ha van felszerelve riasztó, a rendőrség épp ilyen gyorsan elkapja, és visszaszolgáltatja az árut. A riasztót, mivel a szimuláció megengedi, érdemes a ház külső falára szerelni, hiszen az egész kültér egyetlen helyiségnek számít, így a telekre toppanó hívatlan látogató azonnal lebukik.

A katalógusban válogatás egyszerű. A kiválasztás a szokásos, bal kar / d-pad, akciógomb, ezután lepakolhatod a holmit. Forgatás jobb tűzbillentyűvel – újabb érthetetlen döntés, hogy nincs a PC-s verzióban jól bevált nyilacska, mely mutatja, merre van a tárgy „pofás fele", így jól rá kell közelítened, ha nem akarod a zuhanyzó ajtaját a falnak fordítani; mindenestre elhelyezés után próbáltasd ki embereddel, hogy működik-e a dolog. Épp úgy, mint építésnél, a lepakolás után itt is megjelenik a kurzor, ha ezt ráviszed egy objektuma, az akciógomb lenyomása után felveheted, áthelyezheted. Visszatérni a menübe itt is a „Back" gombbal tudsz. Ha egy lerakott tárgyat mozgatni akarsz vagy eladni, nyisd meg a tárgykatalógust, és itt nyomd meg a jobbra fent jelzett „Grab Mode" (GC, XBOX: X) gombot. A már ismerős kurzor megjelenik, vidd a cuccra, akciógomb, lehet mozgatni, ugyanezen gomb (X) lenyomásával eladni. Ez a metódus egyébként az építési menü tárgyként funkcionáló cókmókjaira is érvényes, azaz ajtókra, ablakokra, kandallóra és növényzetre. Azon holmik, amelyek a pálya részét képezték simed érkezésekor, köztulajdonnak számítanak, így eladhatóak (pontosabban ez esetben törölhetőek), de pénzt értük nem kapsz. Ugyanígy szabadulhatsz meg szeretteid vagy simed síremlékétől, ha útban vannak – ingyen, de örökre.

A katalógus lezárt 50 kincséről az előző szakaszban már szó esett, most lássuk az érdekesebb cuccokat. Nem fogok minden tárgyat felsorolni, csak azokat, melyhez valami fontosabb megemlíteni való tartozik.

1. fül: Seating and Beds

Itt találsz minden ülő- és fekvőbútort. Pár tudnivaló:

- A székeknél nagy variáció nincs, a funkcionális darabok (étkezőasztalhoz, íróasztalhoz valók) kevesebb komfortot nyújtanak, mint a karosszékek, legalábbis az alsó skálán, 1000 simoleon körül már nincs különbség.
- A két- és háromszemélyes pamlagok (Couch, Sofa) nemcsak a komfortot növelik, lehet rajtuk szunyókálni is („Power Nap" – lásd a szükségleteknél, az Energiáról szóló szakaszt), ez általában 2-es faktorú, illetve videojátékkal játszani (Fun 1). Extra móka, hogy át is lehet kutatni ezeket, így kajához, némi pénzhez, vagy rejtélyes zombimajommancshoz juthatsz („Mysterious Zombie Monkey Paw"), utóbbi általában valamely szükségletet maximalizálja. No és persze a kapcsolattartás eszközei is, hiszen ha több sim ül rajtuk, lehet beszélgetni és romantikus interakciókat indítani.

- Az ágyak szerepe elsősorban az energia feltöltése, azaz az alvás, de lehet komfortot is növelni rajtuk (Relax), olvasni bennük (Read – móka (Fun 6), és receptet is találhatsz a könyvben), no meg persze ezeken is szocializálni ezerrel (ölelés (Cuddle) illetve etyepetye (WooHoo)).

Lássuk az érdekesebb darabokat!

- **Cuddlers' Cradle**: Szívcseskés, kétszemélyes hintaágy, 3400 aspirációs pont és 900$ az ára. Specialitása, hogy ha két, egymáshoz megfelelő kapcsolati értékkel vonzódó sim ül rá, romantikus interakciókat (Cuddle ill. Make Out) indíthat.
- **Sproutch Couch**: E tárgyról a főzésről szóló részben már szóltam. Minden nap meg kell locsolni („Water" parancs), két nap múlva egy darab Dangleberry szüretelhető róla (Harvest), illetve közvetlenül el is fogyasztható a gyümölcs (Eat). Ha kihagyod a locsolást, nem hoz termést, két száraz nap után visszatér az eredeti állapotba, és kezdheted elölről a gondozást. Ez is lezárt cucc, 2000 aspirációs ponttal lehet elérni.
- **The Vibromatic Heart Bed:** Nem meglepő módon, mint a legtöbb speciális holmi, ezen is lakat van a kezdetekben, 2800 pontot kell összekaparnod hozzá. Egy különleges akció érhető el rajta, az „Enable Mojo", mely bekapcsolja a vibrátort (hm), és ez minden, az ágyban végzett tevékenység Szórakozás szükséglet értékét megduplázza.

2. fül: Appliances

Kicsit nehezen behatárolható az itt lévő tárgyak funkciója; minden itt van, ami a konyhába kell, illetve szorosan a háztartás vezetéséhez szükséges, plusz, amely bármilyen módon növeli az Éhség szükségletet.

- **Blender**: Ezek a turmixgépek, a kettő közül a drágábbik járul hozzá több ponttal a kaja tápértékéhez. Funkciójukról a főzésről szóló szakaszban már írtam, itt is jegyezzük meg, hogy rendszeresen tisztítani kell őket (Clean), különben a bennük elkészített kaja hánytató hatásához +2 pontot adnak. Erre különösen figyelj oda, ugyanis tapasztalatom szerint a cseléd ezt az eszközt rendszeresen kihagyja a napi rutinból...
- **Food Processor**: Ez pedig a robotgép; nem váltja ki a turmixgépet, mindkettőből kell egy-egy a jól felszerelt konyhába. Amíg nincs rá pénzed, simjeid a munkapulton vágják össze a hozzávalókat, ami kevesebb ponttal növeli az étel tápértékét.
- **Range**: Ezek a tűzhelyek, fontos, hogy legyen a konyhában egy; ha nincs, simjeid nyersen falják be a kaját, ami így kevésbé laktató. Minél drágább egy tűzhely, annál több ponttal növeli a rajta vagy benne elkészülő étel tápértéke.
- **The Grillinator „BigBQ"**: Erről is esett szó a főzésnél. Önmagában grillsütő, 25$ áráért egy kevésbé laktató, de legalább drága ételhez jut hősöd. Ha nincs más tűzhelyed, ez ugyanúgy funkcionál, mint gázos társai. Ezt is rendszeresen takarítani kell, különben szintén az étel hánytató hatását növeli. Én mindezek miatt nem javaslom a beszerzését.
- **Microwave**: A mikrohullámú sütő szintén különleges abból a szempontból, hogy épp úgy használható, mint a gáztűzhelyek. Kigyulladni még nem láttam, viszont elromolhat ez is. Én továbbra is azt javaslom, maradj a tűzhelyeknél.
- **!!!!Espresso.it.supremo!!!**: A név megalkotóját külön csókoltatom. Ez az egyik eszköz, amivel vészhelyzetben feljebb lehet tolni az energiát, és vendégeid is használhatják – bár erre lényegesen jobb a kanapén az „erőszundi". A kávé kis mértékben rápakol az Ürítés szükségletre, azaz meghajtja elfogyasztóját. Külön bónusz, hogy az elromlott masinából is ki lehet nyerni a fekete italt, de ez azonnal vissza is fordul a konyhakő felé, magyarul hánytató hatású. Még egy cucc, amit nem javaslok használatba venni...
- **Refrigerator, Fridge:** Szintén megbeszéltük a főzésnél a három hűtő specialitását – minél drágább, annál több alapanyag van benne, így amint van pénzed, érdemes beruházni rá. Fontos megjegyezni, hogy ha más nincs is a konyhában, frigónak lennie kell, mert ez az alapvető és szinte egyetlen lehetőség (a díványban talált pékárut, a termesztett Dangleberry-t és egyebeket leszámítva) simjeid élelemhez jutásához, és a hűtőből kiemelt kaját nyersen is elfogyaszthatják.
- **Dishwasher:** Ez legalább remek cucc, mosogatógép, lényegesen jobb hatásfokú, mint a konyhapultra szerelt mosdótálca (ráadásul, ha a ház túlsó felén lévő mosdó jobb, mint az itteni, az ütődött sim elcipeli oda a mosatlant). A felülete konyhapultként is funkcionál, ami még jobban növeli használhatóságát.
- **White Rabbit Bubble Blower:** Elég érdekes e cucc, főleg itt. Ez egy amolyan vízipipa, körbe lehet ülni, és idióta történeteket mesélni (a buborékok színe aszerint változik, hány sim használja a szerkezetet). Ez növeli a Szórakozás és a Szociális szükségleteket, viszont – és valószínűleg azért pakolták ide a fejlesztők – szépen, egyenletesen csökkenti az Éhség mércéjének szintjét (Hunger -1). 4000 aspirációs pontért juthatsz hozzá.
- **Fruit Punch Barrel:** Az előzővel együtt ez a cucc is a PC-s verzió „Egyetem" kiegészítőjéből került át ide. 1900 aspirációs ponttal tehető elérhetővé, és dzsúsz kinyerésére szolgál, így az éhséget csökkenti, viszont az ürítést növeli. Kétféle funkcióban használható: a „Grab Drink" az úri megoldás, a sim papírpoharból kortyol, ennek hátránya, hogy ha trehány, széthagyja a poharat, ami csökkenti a Környezet szükségletet. A „Drink from Tap" esetében a koma rábukik a csapra, ekkor adott esetben a pumpa nyomogatásával több levet tud kinyerni a szerkezetből.
- **Snuffit Fire Destroyer:** Porral oltó, ezt is fel kell oldani (1300 pontért), és mindenképp hasznos felszerelni ilyet, hiszen ha van is füstérzékelő a lakás megfelelő részein, a tűzoltók kiérkezéséig neki lehet állni a tűzoltásnak, akár közvetlen módban, akár klasszikusban is, a tűzre kattintva, és ott az „Extinguish" akciót választva.
- **Freedom Vacuum:** Igen drága holmi, hiszen 22 800 aspirációs pont és 3000$ az ára. Egyébként egy porszívó, melyet a falra kell rögzíteni, és akár klasszikus, akár közvetlen módban pillanatok alatt felszippant bármiféle, a Környezet szükségletet romboló tényezőt. Direkt irányításban a „Wear" paranccsal veheti hátára simed, ezután a kosz mellé kell sétálni, mire az nyomtalanul eltűnik. Mondjuk erre való a cseléd is...

3. fül: Surfaces

Magyarul felületek – mindenféle asztalként funkcionáló holmi. A főbb csoportok:

- **Counters**: ezek talán a legfontosabbak, a konyhai munkapultok, a kaja előkészítéséhez legalább egyre szükség van a konyhában, és ezt rendszeresen pucolni kell, különben a rajta „összeszerelt" ételbe némi hánytató hatást csempész. A többi opcionális, a konyhagépeket más felületre is rá lehet helyezni, de ugye az egyforma tárgyakat a tűzvédelmi szabályzó jobban kedveli, így jobb, ha ezekből állítod össze a konyha berendezését, bővebben lásd a főzésről szóló szakaszt.
- **Tables**: A nagyobb asztalok a másodikak a fontossági sorrendben, hiszen ezek az étkezőasztalok, bár a simek állva, kézből, vagy egy székre leülve, az ölükben is tudnak étkezni.
- **Desk, Utility Table**: A dolgozóasztalok, fő feladatuk a komputer hordozása, de más funkcionális holmik vagy dísztárgyak (virág, lámpa) tartására is szolgálnak, illetve ha van rajtuk szabad hely, a simeknek lehetőség a pakolásra (tányért, poharat, újságok, számlákat elhelyezni).
- **End Table**: Csak alapnak jók, virág, ébresztőóra, asztali lámpa alá, vagy ismét szabad felületként.

4. fül: Plumbing

A vizesblokk eszközei, elsősorban a Higiénia és az Ürítés szükségletek kielégítésére. Először nézzünk egy kis áttekintést:

- **Sink**: Mosdók, a tálcákat munkapultra lehet ültetni. A kézmosás (Wash Hands) a higiéniát növeli picit, illetve ebben tudják a simek elmosni a piszkos edényt is. Mindenképp jó, ha van ilyen a vécében, a pedáns sim ugyanis mindenképp kezet akar majd mosni a kis- vagy nagydolog után, és képes elmenni a lakás túlfelébe is, ha ott van a legközelebbi mosdó. Ennek fordítottja is igaz: a konyhába is kell valami, ahol mosogatni lehet, különben megint megindul a túra, ezúttal a fürdők felé.

- **Toilet**: A vécék, kiemelt szerepük van, hiszen csak ezekkel lehet kielégíteni az Ürítés szükségletet. A drágábbak emellett a Komfortot is növelik, ami nem elhanyagolható plusz. A konzolos verzió különlegessége, hogy ha hősöd a trónuson ücsörög, az objektumon elérhető két, a Szórakozás szükségletet növelő akció (Fun 1): „Play Videogame", „Read Magazine"; előbbi a játékosabb, utóbbi a komoly simeknek, de a magazinban, ahogy arról egy szakasszal korábban volt szó, néha egy-egy ételrecept is lapul. Fontos egyébként a vécéhasználat utáni kézmosás, ugyanis mindegyik szerkezet csökkenti a higiénia értékét (Hygiene -1), amit így vissza lehet állítani (ha trehány embered, és mindkét szükséglet alacsony, épp ezért előbb a vécét jelöld ki számára, és csak ez után a fürdést [tusoló vagy kád]).
- **Shower**: A tusolók a higiéniát növelik, gyorsabban, mint a kádak.
- **Tub**: A kád viszont a komfortot is növeli, ami szintén hasznos, ám lényegesen tovább tart a Higiénia feltöltése. Én azt javaslom, inkább a tusolót válaszd, a komfort regenerálására ezer más eszköz is alkalmas, és ebben a játékban a legfőbb tényező az idő, ráadásul ha kihagyod a kádat, kisebb fürdő is elég lesz, ami tűzvédelmi szempontból is jó.
- **Hot Tub**: A jakuzzik, róluk részletesen lesz szó – általánosságban a higiéniát, a komfortot, a mókát és, ha többen is ülnek benne, a szociális szükségletet is növelik.

És akkor a fontosabb cuccokról:

- **Piazza Amoretto Fountain**: Elég sok helyet foglaló, a játék elején lezárt cucc (3100 pont). Fő funkciójában dísz („View" akció, Fun 3), de lehet a vízben pancsikálni, ez a higiéniát is növeli a móka mellett (Hygiene 5, Fun 3).
- **ResiStall Toilet Stall**: Közösségi vécé, akkor jó, ha nincs sok helyed építkezni, hiszen ezek külön „szobaként" funkcionálnak, azaz egy helyiségben több is állhat, és a szégyenlős simek is nyugodtan használhatják őket. Nagy hátrányuk, hogy a magazinolvasás és a játék nem érhető el rajtuk.
- **Summer Breeze Toilet Hut**: Nyilvános vécé, 4900 pontért érhető el. Bár állítólag ez is hasonló paraméterekkel bír, mint a normál társai, nekem az a tapasztalatom, hogy gyakorlatilag lenullázza a higiéniát, ráadásul ez is zárt, azaz nem lehet benne mókázni. Ennyi pénzért egy kis deszkafalú és –padlójú, 2x3-as helyiség, egy ablakkal és ajtóval, világítással, benne a „Flushitol Public Toilet", jobban jársz...
- **Niagara Love Tub**: 6900 aspirációs pont, és 6500$, nem egy olcsó berendezés tehát. Kétszemélyes, azaz direkt romantikára van kitalálva. A szerelmesek, ha minden feltétel erre adott, csintalankodhatnak benne egy jót (WooHoo). A nagyon nyitott jellemű sim (Outgoing 8 pont, vagy felette) meztelenül mászik bele, és ha olyan valaki száll be mellé, akivel az illető Crush vagy Love kapcsolattal bír, az is hasonlóképp ledobálja magáról a göncöket.
- **„Fitzroy Dreamers" Rock Pool**: A kedvencem! Igaz, hogy méregdrága (8500$), de akár hat sim is belefér, remekül tolja fel a higiéniát, komfortot, mókát, plusz az alap ismerkedésre is remek. Ráadásul ez amolyan természetes vízforrásként funkcionál, azaz nem romlik el, mint a mechanikus berendezések.
- **Quattro-Grav Air Tub**: Űrtechnológia, ennek megfelelő költségekkel (17 700 aspirációs pont, 12 000$). Kétségtelenül a legjobb paraméterekkel bír, ráadásul kétfunkciós: egyrészt normál jakuzzi, másrészt, ha összecsukod (Art Mode), egy mozgószobor, melynek nézegetése elég szépen feltolja a mókamércét.

5.fül: Electronics
Mindenféle elektromos eszköz, elsősorban a mókára kihegyezve. Nézzük a kínálatot!

- **CyberChronometer Alarm Clock**: Ébresztőóra, ha felhúzod („Set" akció), az akciót indító sim munkájának kezdete előtt két órával csörög. Ha hősöd más beosztásba kerül, az óra igazodik ehhez, tehát csak egyszer kell beállítani. Hálás megoldás, hogy a jelzés pillanatában a szimuláció leállítja a tripla sebességet (ami ugye akkor fut, ha minden irányítható karakter alszik), így tutira nem késik el hősöd a melóból. A csörgő óra sajnos rombolja a Környezet szükséglet értékét, még nagyobb baj, hogy a több, ezzel egy helyiségben lévő figura is felébred.
- **Wireless Wall Phone**: A játék egyik legfontosabb eszköze, mindenképp fel kell egyet szerelni a falra (lehet többet is, de ne a hálóba). Egyrészt a bejövő hívások számára, de persze simjeid mindennapi tevékenységének megkönnyítésére is. Funkciói:
  - **Services:** A különböző szolgáltatókat lehet hívni (lásd az „NPC" szakaszt!)
  - **Call...**: Simed ismerőseit lehet felhívni. A hívásra a reggel 8 és éjfél közötti időpont a legalkalmasabb, és persze csak azokat éred el, akik otthon vannak. A komákkal lehet csak beszélgetni (Talk) és át is lehet hívni őket (Invite Over), erről a „Kapcsolatok" fejezetben volt szó.
  - **Throw Party:** Itt lehet bulit rendezni, lásd a „Bulik" szakaszt!
  - **Prank Call:** Telefonbetyárkodás. Siker esetén növeli, sikertelenség esetén csökkenti a Szórakozás szükségletet. A siker esélyét a háromféle móka esetében más-más növeli:
    - *Fake Sweepstakes*: Minél nagyobb simed karizmája, annál nagyobb az esély.
    - *Fake Names*: Az esély a hívó kreativitásától függ.
    - *Fart on Phone*: Szellentés a telefonba, ennélfogva az Ürítés szükséglettől függ, összejön-e; ha a mérce 50%-nál alacsonyabb, biztos a siker.
- **Boombox, Jukebox, Music System**: Mindhárom hifi-berendezésen kilencféle stílusú csatorna érhető el, bekapcsoláskor a szimuláció véletlenszerűen választ ezek közül, de simjeid tetszőlegesen válthatnak közöttük. Érdemes végigpróbálni őket, és figyelni karaktered viselkedését táncolás közben – ami kevésbé érdekli, arra csak picit mozog, ami nagyon, arra beindul, és minél jobban tetszik neki a zene, annál jobban nő a Szórakozás értéke. A játékos és aktív simek valamivel többet nyernek a dolgon, főleg, ha a kedvük és az energiájuk is elég magas a táncoláshoz.
- **SmokeSentry SmokeSniffer**: Ez a már sokszor emlegetett füstérzékelő. Minden helyiségbe fel kell szerelni, ahol tűzveszély van, azaz a tűzhely és a kandalló fölé. Tűz esetén automatikusan riasztja a lánglovagokat.
- **SimSafety V Burglar Alarm**: Erről is esett szó, ha betörőt érzékel, alarmírozza a rendőröket. Célszerű a ház külső falára felszerelni.
- **Arcade Game, Pinball**: Mindegyik a mókát növeli, minél drágább, annál jobban.
- **TV**: Ez is a szórakozás szükségletet növeli, árának megfelelően egyre jobban. Négyféle csatorna van, melyekre a különféle jellemek eltérően reagálnak:
  - **Food:** Mindenki szereti.
  - **Horror:** A nyitottak kedvelik (6 pont, vagy ez feletti Shy/Outgoing), a zárkózottak (ugyanez a jellem, 4 vagy alatta), nem szeretik.
  - **Music:** Mindenkinek bejön.
  - **News:** A komolyak szeretik (Serious/Playful 4 vagy alatta), a játékosok (ugyanez, 6 és felette) nem.
- **MaxArts 5p0r3 Gaming Kit:** Ez is űrtechnológia, maximum négy játékos részére (a játszó a „Call Over" akcióval hívhat partnert). Különféle játékokat tartalmaz, tévé nem kell hozzá, önmagában egy holografikus kivető. (A nevében pedig „geek-nyelven" megbújik Will Wright legújabb játéka, a Spore...)
- **Madcap Miner Metal Detector:** Fémdetektor, pénzt, söröskupakot, a már emlegetett zombimajom-mancsot, élelmiszer-alapanyagokat (többek között Dangleberry-t), no és a szintén nem túl sikeres „The Urbz" egy példányát lehet megtalálni vele, ez utóbbit a sim gyorsan és dühösen visszatapossa a földbe. Lehet klasszikus módban is használni, de nem érdemes, ne is ejtsünk erről szót. Az igazi használatára a közvetlen megoldás a nyerő: a szerkezetet megfogva (Grab) válts direkt módba, és sétálgatva figyeld, hol erősödik a hang, és fehéredik a fény (állandó vibrálás és sípolás kell), ilyenkor a „More..." menüpont

alatt elérhető a „Dig" opció, ezt aktiváld. A kincsek véletlenszerűen vannak szétszórva, és akár a házban, a padló alól is kibányászhatsz valamit.

- **Computer:** Ismét csak a háromféle számítógép a Szórakozás szükséglet egyre magasabb kielégítésében tér el. A funkciók megegyeznek:
  - **Blog:** Elektronikus napló írása, a karizma jártasság növelésének legjobb módja. Minél többet ír, annál népszerűbbé válik simed, ezzel egyenes arányban nő a móka, amit az alkotás alatt szerez. Ha 100% alatt elveted az akciót, ez picit csökkenti a szórakozást, legközelebb viszont az adott szintről (illetve egy-két százalékkal alacsonyabbról) folytathatod az írást.
  - **Chat:** Funkciójában teljesen megegyezik a telefon „Call" pontjával, ismerősöket tudsz áthívni, vagy beszélgetni velük, a szociális mérce növelése érdekében. Itt is érdemes emberi időben használni, bár néha reggel 6-7 órakor már elérheted a cimborákat, így munkába indulás előtt, egy gyors barátszerzésre (ha a kapcsolati érték 38 pont körül van), alkalmas. (A PC-s verzió ismerőnek: ez tehát eltér az ottani megoldástól, hiszen ott idegenekkel lehetett így megismerkedni).
  - **Find a Job:** Álláskeresés, több kínálatot tartalmaz, mint az újság, lásd erről a „Munka" szakaszt!
  - **Design Video Game**: A logikát növeli, részletesen lásd az „Otthoni munkák" fejezetet!
  - **Play Video Game**: Igazán ez a pont alkalmas a mókára. A „The Sims: Bustin' Out", a „The Sims 2" és a már említett „Spore" a három játszható stuff, ezek között semmiféle különbség nincs, csak a változatosságot szolgálják.
- **Chocola „Psycho-Active" Drinks:** Az ital elsősorban az éhséget csillapítja (Drink), kisebb mértékben az energiát is, és 10$ egy doboz ára. A gép általában kiadja a terméket, néha azonban csak elnyeli a pénzt. Ilyenkor jön jól a másik funkció: a „Kick" utasításra simed belerúg a szerkezetbe, ilyenkor 10% az esély, hogy kigurul egy doboz. Persze ez nem használ a masinának.
- **Dig Dog Hotdog Dispensary:** Nagyjából megegyezik a fenti géppel, csak az ebből kinyerhető hot dog jobban csillapítja az éhséget, és ez jutalomtárgy, 4600 aspirációs pontért érheted el.
- **„Magic Fingers" Hydraulic Massage:** Újabb lezárt kincs, a kulcs hozzá 6500 pont. Jópofa dolog, de szerintem időpocsékolás. A szerkezetet programozni kell, ezután a gépkarok ráemelik simedet az asztalra és nekiállnak a dögönyözésnek. A menet hossza és eredményessége a beállító koma logika jártasságától függ; a 10. szintű sim teljesen regenerálhatja a Komfort szükségletét, ám az 5. szint alatti durva meló *csökkenti* e mércét. Véleményem szerint sokkal többet ér egy ücsörgés a jakuzziban, az ugye lényegesen többet nyújt ugyanennyi idő alatt.
- **Turntablitz DJ Booth:** Ismét egy extra cucc, 16 800 aspirációs pontért. Háromféle funkciója van:
  - **Play Music:** Ekkor normál hifiként funkcionál, zenét játszik, villog, lehet táncolni rá.
  - **DJ:** A kiválasztott sim beáll a pult mögé. Ekkor elérhető több lehetőség is: lehet számot változtatni (Play Next Track), és lassítani vagy gyorsítani a tempót (Play (Slow / Medium / Fast) Music). Minél gyorsabb a tempó, annál nagyobb a szórakozás mértéke, de annál gyorsabban fogy az energia szükséglet is.
  - **Fireworks, Fog, Laser:** Speciális hatások, a további mókanövelés érdekében. Ha alacsony kreativitású sim használja, halálos áramütést szenvedhet, ha beltéren használod, a tűzijáték felgyújthatja a bútorzatot.

6. fül: Lightning

Lámpák, hogy láss a sötétben, a drágábbak a környezet értékét is növelik dekoratívak lévén. Fali, álló és asztali lámpák vannak, mennyezeti nincs, hiszen plafon se. Az asztali megoldásúakat értelemszerűen valamilyen felületre kell állítani. Sajnos a falilámpák is egy teljes egységnyi falfelületet követelnek, azaz például egy asztal fölé nem szerelheted őket...

7. fül: Decorative

Szintén a Környezet szükséglet mértékét növelik, illetve amelynél fel van tüntetve, a szórakozást is, puszta bámulásukkal („View" – általánosságban a képek és szobrok azért jobban, mint a növényzet). A PC-s verzió tulajainak meg kell jegyezni, hogy az itt található növényeket is locsolni kell, különben elszáradnak. Van három speciális tárgy, amit ki kell emelnünk:

- **Moodscape Painting, Opticluster Promotional Painting, Opticluster Portrait 360:** A képek simedet ábrázolják, mégpedig mindig az aktuális ruházatában, a „Change Picture" akcióval öt különféle póz közül választhatsz. Az EyeToy eszközzel rendelkező PS2 tulajok az elmentett képek közül választhatják ki, mi legyen a keretben.

8. fül: Skills

Itt található minden, mely a jártasságok fejlesztéséhez szükséges. A legtöbbjükről az adott jártasságnál már volt szó, itt csak megemlítem őket. Ezeknél is érvényes az, ami a többi holminál: minél drágább, annál jobb, ami a tanulásnál, főleg magasabb szinten nem elhanyagolható szempont.

- **Wall Mirror**: A karizmát növeli, mindegy, melyik akciót választod.
- **Bonsai Tree**: A „Prune" akció növeli a kreativitást.
- **Bookcase**: Többfunkciós holmik. A „Study" a mellette feltüntetett jártasságot (főzés, műszaki, takarítás) növeli, a „Write In Journal" a kreativitást, a „Read Book" a szórakozást, főleg a komoly simek esetében (és ugye ekkor lehet benne ételreceptet is találni). Fontos, hogy a könyvespolc mellett legyen egy magas komfortértékű szék, mert a sim megkeresi magának a házban lévő legjobb ülőalkalmatosságot. A rendetlenje az akció elvetése vagy a tevékenység befejezése után széthagyja a könyvet, ez rombolja a Környezet érték hatását, ezért külön akcióban el kell pakoltatni ezeket. Egyébként ezt a megoldást kevés pénzűek a maguk javára fordíthatják: vegyél könyvszekrényt, távol legyen tőle a szék, olvass, az akciót töröld, ha embered a földre teszi le a kötetet, eladhatod a szekrényt, és a könyvön elérhető az összes akció (olvasás, tanulás)! Egyébként klasszikus módban egyszerűbb a szekrények kezelése, közvetlen módban kissé körülményesebb: le kell emelned egy kötetet, majd ezzel a kézben kell kiválasztanod, mit tegyen vele hősöd. A két, megvehető bútor között ezúttal nincs tanulásbeli különbség, pusztán esztétikai az eltérés, a drágább növeli a Környezet értéket.
- **Chess**: A „Chess" a logikát, a „Paper Football" a műszaki jártasságot növeli, némi megszorításokkal. A sakk esetében a szóló mód („Practice") is alkalmas tanulásra, de ekkor nem nő a szórakozás mérce, és persze a szociális sem, ezek csak akkor, ha partner is van („Call Over..."). A papírfoci *kizárólag* a páros játék esetén növeli a műszaki képzettséget, szólóban csak a mókát, de persze kevésbé erősen, mint párosban. A két megvehető cucc között is is csak esztétikai különbség van.
- **Exerto Self-Spot Exercise Machine:** Az erőnlét (Body) képesség növelésére. Ez a cucc különleges abból a szempontból, hogy szabályozhatod a képzés erősségét:
  - *Light Weight*: Kezdőknek, 0-3. jártassági szintnél.
  - *Medium Weight*: Haladóknak, olyan 4.-7. szint körül. Van ebben némi egyéb faktor is, ezért ellenőrizd, hogy bírja simed a terhelést! Ebben a fokozatban a tanulás mértéke 120% (a könnyű volt az alap, 100%).
  - *Heavy Weight*: Csak profiknak, a 8.-10. szint magasságában. A leggyorsabb hatású, az erősödés tempója 150%.

  Ha nem jön össze a dolog, és simed magára ejti a súlyt, az energia alaposan megcsappan, hiszen valahogy ki kell szenvednie magát alóla. Ahogy a jártasságok elemzésénél írtam, miközben hősöd a teher alatt nyög, odaállíthatsz egy másik figurát, hogy biztassa őt („Cheers"), ez megduplázza a szálkásodás tempóját (hozzá közelálló és kedves simek ezt maguktól is megteszik).
- **Telescope**: A logika növelésére jó, mind éjjel („Stargaze"), mind nappal („Spy"). Utóbbi esetben simed a szomszédságot kémleli, és ekkor van rá esélyed, hogy a kilesett figura hozzátartozója, főleg, ha goromba jellemű, átrombol a hajlékba, és lekever hősödnek egy jól megér-

demelt maflást. Az éjszakai csillaglesés szerencsésebb; a magas logikájúaknak van rá sansza, hogy felfedeznek egy üstököst, melyet az állam tisztességes pénzösszeggel (1500$) honorál. A másik következménye az éjszakai bámulásnak az, hogy a simet elrabolja egy ufó. Ennek semmiféle káros hatása nincs, pár óra múlva visszatér a házba, némileg leharcolt szükségletekkel, és általában a kis vukot is kiszökteti a legközelebbi fajanszba. Sőt, a Tudás aspirációjúak egyik vágya is ez – a sztorimódban, a Biodome pályán Wooster bácsinak érdemes beszerezni egy ilyen szerkezetet. A két holmi között itt sincs érdemi különbség.

- **Independent Expressions, Inc. Easel**: A kreativitást növeli, és kis mértékben a mókát is, az elkészült művet el lehet adni („Sell Painting"). Minél magasabb a művész e jártassága, annál gyorsabban festi meg a képet, és annál több pénzt kap érte (10. szinten kb. 40 perc az elkészítés, és 101$ a bevétel). Az EyeToy eszközt birtokló PS2 tulajok esetében az alkotás egy, a galériában szereplők közül véletlenszerűen kiválasztott kép lesz. E fejlesztés hátránya egyébként az, hogy amint kész a mű, simed abbahagyja a munkát. Ha ezt meg akarod akadályozni, vegyél például három állványt, és mindegyikre add ki a „Paint" parancsot!
- **Fist of Spite Punching Bag**: Az energiát csökkentő, de a Body jártasságot alaposan fejlesztő „verőbábú". A kickbox mozdulatok a használó e képességének függvényében gyarapodnak, a 10. szinten álló speciális interakcióhoz jut („Power Move"). Itt is megéri az izzadót valakivel biztattatni.
- **„Does it Rock!" Electric Guitar**: Jobban fejleszti a kreativitást, és itt folyamatos is a tanulás. Minél magasabb a használó e jártassága, annál jobb zenék jönnek ki belőle, ezt lehet hallgatni is, növeli a mókát, az előadást a nézők a minőség alapján reagálják le. Játék közben elérhető az eszközön a „Shoot Flame" akció, mely látványos, viszont tűzveszélyes.
- **„Jimmy Three Fingers" Rocket Bench**: A műszaki jártasság növelésének gyors eszköze, az elkészült rakétáért az állam pénzt fizet, részletesen lásd az „Otthoni munkák" szakaszban. A kész „járművet" el lehet indítani („Launch"), ez azonban beltéren erősen ellenjavallt, főleg, ha nincs a közelben füstérzékelő... (Itt is érvényes a pingálásnál leírt kisebb gond, azaz amint kész a szerkezet, simed abbahagyja a tanulást).
- **Rat Race Executive Power Wheel**: Elég speciális eszköz, ennek megfelelően aranyárban kapható, hiszen 21 700 aspirációs pont és 3000$ az ára. A leggyorsabban fejleszti az erőnlétet, viszont csökkenti mind a higiéniát, mind az energiát. A szemmel láthatóan koszos szerkezet előbbi szükséglet apadásának tempóját megduplázza, ezért amint felbukkan a „Clean Tray" akció rajta, el kell azt végeztetni. Minél magasabb a használó e jártassága, annál gyorsabban hajtja a kereket. Biztatással itt is lehet és érdemes a tanulás sebességét növelni. Külön poén, hogy menet közben le lehet állítani a berendezést („Lock"), ekkor a hajtója kiesik, ami erősen csökkenti a komfortját.
- **Piano:** A két zongora a kreativitás növelésének legjobb eszköze, persze az áruk is ennek megfelelő. Minden érvényes rájuk, ami a gitárra: minél jobb e jártassága az előadónak, annál élvezhetőbb a zene, és ez a hallgatóságnak is jó. A kétféle stílus között a tanulás szempontjából nincs különbség, aki nem szereti a klasszikusokat, az játszasson kísérleti zenét. A drágább eszköz (Peppy Pete, 15 900 pont és 6500$) annyiban tér el, hogy ez egyben egy gépzongora is, azaz amolyan hifiként lehet a zenéjét hallgatni, csak úgy szórakozásból is.
- **„White Fire" Teppanyaki Table**: Ez egy hagyományos japán konyhai „látványsütő", elég drága mulatság, egyrészt a bekerülési költség magas (24 000 aspirációs pont, 9999$), másrészt a kaja sem olcsó (40$). A sütőfelülettől távolabbi részéhez székeket kell pakolni, ekkor az ideülő simek élvezik a show-t, eközben nő a móka és persze a szociális mérce is. Minél magasabb a szakács Cooking jártassága, annál látványosabbak a mozdulatok, és annál jobban is élvezik a nézők a műsort. Ennek végén a kész kaját természetesen meg lehet enni.

9. fül: Miscellaneous

Mindenféle, máshová nem besorolható eszköz. Ismét csak, az érdekesebb cuccokat vegyük sorba!

- **Trash Can**: Az étkezőasztal közelébe mindenképp érdemes elhelyezni, illetve mindenhová, ahol szemét keletkezik (például a „Fruit Bowl", vagy az étel- és italautomata). A megtelt szemetes rombolja a környezetet, ezért rendszeresen üríteni kell („Empty Trash").
- **„Frood Tree"**: A speciális gyümölcsfa, a „Főzés" szakaszban volt róla szó.
- **Dresser, Wardrobe**: Mindkettő átöltözésre jó, a „Changes Clothes" opciót választva simed átkerül a CAS-ba, ahol megváltoztathatod a külsejét (a „Body" részt, azaz a fejformát, testalkatot és egyebeket nem).
- **„Manila 1000" Marine Aquarium:** A halak termőhelye, bővebben szintén a „Főzés" részben.
- **Comic Dehydrator:** 500 aspirációs pontért érhető el, növeli a mókát, és díszíti a környezetet. A képregények olvasásával szintén hozzájutatsz ételrecepthez.
- **GenoLife Garden Hutch:** A harmadik elem, a kiskert, amelyről szó esett a főzésnél.
- **Tournament Foosball Table:** Magyarul csocsó; lehet egyedül gyakorolni, illetve páros partit nyomatni („Call over..."). A meccs ideje függ a két résztvevő Body jártassága közti különbségtől, és a győztes is jó eséllyel az lesz, akinek erőnléte magasabb. Mindketten szórakoznak, a győztes mókamérője plusz pontokkal gyarapodik, a vesztesé picit csökken.
- **Strike-a-Match Air Hockey**: 7300 aspirációs pontért érhető el, erősen mókanövelő, viszont a higiéniát picit csökkenti. Itt is a Body jártasság dönt abban, ki nyeri a partit. A győztes ünnepi táncot lejt, ha a vesztest Te irányítod, az ugráló komát meg lehet támadni (Fight), hogy megtorold a vereséget.
- **Driver Pro 2000 „Chip Shots."**: Minigolf, mókának, 2500 aspirációs pont a nyitja. Poén, hogy a szimuláció az elütés után véletlenszerűen kiválasztott hangokat játszik be (például üvegcsörömpölés), azt mutatva, mit talált el a labda.
- **Peppy Pete's Slots A' Hoppin'**: Nem igazán kedvelem ezt a szerkentyűt, igaz, lehet vele pénzt nyerni. Mint a valós életben, a beledobált pénz gyűlik, amikor valaki győz (ennek valószínűsége itt is véletlenszerű), övé a jackpot (ha egy NPC a győztes, nem az egészet viszi el, csak egy részét). Ám van két hátulütője. Az egyik, hogy nyeréskor a gépből kitörő tűzijáték lángra lobbantja a berendezést. A másik, hogy a benne lévő pénzt ki lehet nyerni csalással („Cheat"); minél magasabb a sim műszaki képzettsége, annál nagyobb az esélye, hogy sikerrel jár. Ám ha alacsony e jártasság, áramütést szenvedhet, amibe bele is halhat (de a szórakozás és a komfort tutira lemegy). Sajnos a goromba simek (Grouchy/Nice jellem 4 pont, vagy alatta) szabad akarat módban ezt maguktól is szívesen elkövetik, és amit összenyertél, odahordhatod a kaszásnak...
- **Screaming Death Bonfire**: 10 300 aspirációs pontért érheted el ezt a jópofa cuccot. Csak kültéren helyezheted el, és tulajdonképpen egy tábortűz. Ha egy sim ül le mellé, énekelhet („Sing"), és tobzott dobhat bele („Toss in Pinecone"), mindkettő móka, de utóbbival tüzet okozhatsz, úgyhogy óvatosan! Lehet némi kaját is sütni („Have a Snack"), ez picit csillapítja az éhséget. Ha többen ülnek a tűz körül (mint mindig most is: „Call over..."), lehet humoros és kísértettörténeteket mesélni („Tell Funny Story", illetve „Tell Ghost Story"). Ezek is szórakoztatnak, és utóbbi esetben, éjfél és hajnali egy között, egy kísértet valóban megjelenhet a hajlékban.
- **Spin the Bottle**: A nálunk is ismert üvegpörgetős móka, 9200 aspirációs pont a kulcs hozzá. Lehet egyedül is játszani, de persze minimum kettesben az igazi („Call over..."), a résztvevők száma maximum négy lehet. Akire az üveg mutat, meg kell, hogy csókolja a mellette ülőt. Ez növeli a mókát, és emeli a kapcsolati pontot kettejük között. Ennek mértéke és a csók intenzitása ugyancsak a köztük lévő kapcsolati értéktől függ.

- **Trampoline**: Ugróasztal, 8200 aspirációs pontért, no meg 2100$ ellenében. Erősen növeli a mókát, egyszemélyes; minél magasabb simed Body jártassága, annál trükkösebb mozdulatokat mutat be.
- **Bar System, Saloon**: Mindkettő azonos tulajdonságokkal bír. Lehet egy italt vagy többet szervírozni, előbbi 5$, utóbbi 15$, és az éhségen kívül a mókát is növelik. A több pia porciózása közben direkt módban elérhető két akció („Juggle Bottles", „Behind The Back"), további szórakozás kedvéért.
- **Pathologie Costume Trunk**: 18 600 aspirációs pontért és 5500 dollárért cserébe tiéd lehet e remek szerkezet, melyben eszement jelmezekre vetkezhet embered: lehet panda, jeti, robot vagy űrhajós. Ha ilyenekbe flangál, a többi sim élteti vagy fújolja, függően jellemüktől. Ha két vagy több komát ugyanolyan maskarába bújtatsz, szintén személyiségük függvényében növekedhet vagy csökkenhet a mókamérő (játékosok, nyitottak előnyben). Van még két különleges opció: át lehet öltözni pizsamába, és meztelenre lehet vetkőzni. Bármelyik pontot is választod, pár óra múlva simed magától visszaöltözik a hétköznapi viseletébe.
- **SlumberGell Immersion Pod**: Az űrtechnológia újabb csodája, 26 500 pontért és 5500$-ért, viszont a játék egyik legütősebb darabja! Alapvetően ágyként funkcionál – ámde! Alvás közben („Sleep") az energia mellett a higiénia is növekszik, míg relaxálásnál a szórakozás és a higiénia. Ezzel tehát egyben letudhatod a fürdést és a pihenést vagy mókázást, ami felbecsülhetetlen értékű a TS2 rohanó világában. Ám egy valamire vigyázz: ez is koszolódik, és a piszkos masina *csökkenti* a higiéniát! Arra is figyelj oda, hogy amikor takarítod, ne legyen benne senki, különben ki lesz centrifugázva, majd ki is repül, ami persze látványnak nem utolsó...
- **Defective Arcade Genie Lamp**: A régi PC-s alapmű „Livin' Large" kiegészítőjének darabja volt a csodalámpa, itt a kicsivel lebutított verzió szerepel, 5300 aspirációs pontért és 6500$-ért. A dzsinnhez lehet beszélni (Talk to Genie), ekkor valami rettentő bölcsességet mond. Napi egy alkalommal azonban kívánni is lehet tőle valamit (Make Wish), a végeredmény lehet pozitív (pénz, kaja, tiszta lakás és hasonlók), vagy negatív (tűz üt ki a hajlékban, valami elromlik, simed bepisil és ilyesmi). Mindezt a használó aspirációs szintje szabályozza; ez minél magasabb, annál nagyobb a remény a pozitív végkifejletre (bár ez sem száz százalék).
- **Wurl N' Hurl Gnarlosurf 2000**: Ehhez kell a maximális pontot összespórolni, azaz 27 900-at, ráadásul 15 ezer simoleont is ki kell csöngetned. Mindegy melyik akciót választod, a simek igen jól szórakoznak, már ha a deszkán maradnak. Ennek két feltétele van: a koma Body jártassága és energiaszintje. Ha utóbbi nagyon alacsony, a figura kizuhan, és mivel ez a szerkezet amúgy is szívja az energiát, nem tanácsos túl sokat eltölteni benne. A hullámlovas magától bemutat trükköket, ezek látványossága szintén e jártasság függvénye.

IV.6.5. Az építkezés

Az építkezés elég faramuci kontrollerrel, de meg lehet szokni. A szünetmenüből kiválasztva a „Build Catalog" pontot, megjelenik a választható 7 almenü.

Kezdjük a **falak** építésével, alapban ez van kiválasztva (első menü, első cucc – ha nem, bal karral vagy d-paddal lépkedhetsz, akcióval kijelölhetsz).
A megfelelő helyen az akciógombbal kattintva megjelenik egy „tengely", ezután a bal karral tudod ebből kihúzni és e körül forgatni a megépítendő falszakaszt – ha elégedett vagy, újabb akcióval rögzítheted azt (lehet 45 fokos szögben átlós falakat is építeni). Ha a mozgatás előtt lenyomod valamelyik tűzbillentyűt, egyből négyzet alakú szobát építhetsz, ezt csak akkor ajánlom, ha tudod, melyik berendezési tárgy mekkora helyet igényel; kezdőknek jobb, ha előbb megvásárolják a bútorokat, azokat elhelyezik, és ezek köré húzzák fel a falakat (egy átlagos házhoz elég 2-3000 pénz az építkezéshez, a többi mehet vásárlásra). Ha egy falat le akarsz rombolni, nyisd meg az építkezési menüt, itt nyomd meg a jobbra fent látható „Removal Mode" melletti gombot (Xbox, GC: X), megkapod az ismerős tengely-kurzort, ezt állítsd a törlendő fal egyik szélére, és mint építésnél, bal karral nyújtsd-forgasd (a kijelölt részeken megjelenik egy vörös X jel), majd akcióval érvényesítsd a döntésed. Ha bármikor bármit el akarsz vetni, a „Cancel / Back" gombbal ezt megteheted. Ugyanezen fül alatt találod a **kerítéseket** is (építésük, bontásuk megegyezik a falakéval), melyeket tegyünk zárójelbe: a tűzvédelmi szabályzat miatt szerintem felesleges ilyet építeni, úgyis csak dísznek jók.

Az **ajtókat és ablakokat** ugyanígy választhatod ki. Ezeket átlós falra nem helyezheted, ez is tehát visszalépés a PC-s változathoz képest. A jobb tűzbillentyűvel forgathatod is a nyílászárókat elhelyezésük előtt, ez az ajtóknál fontos, ugyanis ezzel szabályozhatod, hogy merre nyíljon, ami a közlekedés szempontjából nem mindegy, hiszen pl. egy vécénél célszerű, hogy az üres sarok felé táruljon ki, és ne a fajansz elé. Amint leraktad ezeket, megkapod a vásárlási katalógusból már ismerős kurzort, így átpakolhatod őket, a menübe itt is a „Cancel / Back" gombbal térhetsz vissza. Innentől kezdve ezek is tárgyként funkcionálnak, tehát áthelyezni vagy eladni őket a vásárlási katalóguson át, az ottani „Grab Mode" segítségével tudod.

A **fal- és talajburkolatoknál** érdemes ismét használni a jobb tűzbillentyűt – ha a kiválasztott elemet egy szobába viszed, és itt „tüzelsz", a játék automatikusan kitölti a teret ezzel a mintával. Ne ijedj meg, van itt is némi programozási bug: ha például ki akarsz csempézni egy fürdőt, és használod ezt a metódust, a minta a ház külső falán is megjelenik, de az érvényesítés (akció) után csak a belső tér kerül leburkolásra, és pénzt is csak ezért fizetsz (az átlós falaknál a sarkokat rendesen lekezeli a szimuláció, tehát nem „folyik ki" a burkolat). Arra viszont vigyázz, hogy ha több épület van a telken, a külső falnál ez a metódus az összes külső felületre érvényes lesz! Ekkor jobb kézzel elvégezni a festést, ami borzalmasan körülményes: ugyanúgy történik, mint a falak építésénél, tehát a tengelyt el kell helyeznod a lepingálandó felület egyik szélénél, és kihúzni a másik végébe, majd az akciógombbal „rábólintani". Ugyanígy a talajburkolatnál: akcióval az első elem elhelyezése, balkarral elterítés, akcióval lezárás (illetve ha csak egy elemet akarsz lerakni: dupla akció). Az eltávolítás kissé trükkös: az építési menüben ki kell választanod a fent leírt „Removal Mode" melletti gombot, ekkor akár az imént bemutatott módon egyenként, akár a tűzgomb lenyomásával a komplett felületen elvégezheted a „vetkőztetést" (itt is vigyázz a külső falak esetében!). Némi segítség van itt: az említett súgómenüben (balra fent) jelzett „Change Tools" (Xbox: Y) segítségével válthatsz a fal- és a talajburkolat eltávolításának szerszáma között. A kicsomagolással visszakapod az anyagok árát, tehát érdemes elvégezni ezt egy-egy átfestés/burkolás elvégzése előtt. Ahogy a szükségelteknél említettem, a Környezet értékét ezen játékelemek növelik, mégpedig minél drágább egy burkolat, annál jobban.

A **kandallókról** (kettő típusról van szó) már említést tettem; a komfort, a szórakozás, kis mértékben az éhség növelésére jók, rendszeresen tisztítani kell őket, és mindenképp kell az ezeket tartalmazó helyiségbe egy füstérzékelő is. Átlós falakhoz nem helyezhetők el.

A **növényzet** színtiszta dekoráció, TS1 módon, azaz a PC-s verziótól eltérően nem kell ápolni, gondozni őket. Itt is vedd figyelembe a tűzvédelmi szabályzót, de mindenképp érdemes elszórni egy-két fát, bokrot, a Környezet szükséglet feljebb tolására.

A konzolos verzió, mint említettem, alapjában egy Sims1, tehát nem lehet szinteket építeni, se pincét, se emeletet, így persze lépcsők sincsenek, sőt háztető sem, ez se feszélyezzen – ráadásul vízfelületet sem lehet létrehozni, azaz a kerti tavakat és medencéket is el lehet felejteni. Ez van...

Végezetül ugyanazt tanácsolom, mint a PC esetében: a ház legyen funkcionális, tehát a járda felőli oldalon legyen a konyha és a mosdó/vécé, hátrébb a nappali és a háló, hogy minél gyorsabban el tudja érni simed a szolgálati autót, és több ideje legyen a reggeli rutinra: az evésre, zuhanyzásra, vécézésre. Érdemes szellőssebben tervezni a szobákat, a bútorok között minimum kétegységnyi hely legyen, hogy elférjenek a simek egymás mellett, és a folyosókat, átjárókat minimum három egység szélesre tervezd. Minden helyiségbe minimum két ajtó vezessen, a szomszédos szobákat nyisd egybe ajtókkal, a fontos részeknél (mint a bejárat, vagy a konyha és nappali közti rész) nem árt két ajtó egymás mellé, hogy mindig sima legyen a közlekedés,

különben beleőrülsz, míg kibogozod az összetorlódott, és kétségbe esve ágáló karaktereket, sőt a munkából is elkéshetsz emiatt.

IV.7. A sztorimód

A sztorimódban simed úgynevezett aranyvágyakat kap, ezek legfelül jelennek meg, és kielégítésük egy újabb ilyet generál. Ha ezeket szép sorban végrehajtod, megjelenik egy platinavágy, ennek beteljesítésével megnyithatsz egy új helyszínt. Ott ugyanez ismétlődik – jön féltucatnyi aranyvágy, majd a platina, és mehetsz tovább. A feladatok egyre bonyolultabbak lesznek, legtöbbjük azért túl sok kihívást nem rejt, de van egy-két szívatós közöttük.

Az egyes helyszíneken átveheted az irányítást az ott élő egy vagy több sim felett. Ezek egy részének is vannak aranyvágyai, ha ezeket kielégíted, összesen 4 jutalompályát érhetsz el. Természetesen ezekre is ki fogok térni, azonban ama simeket, akikhez ilyen feladatsor nem tartozik, csak megemlítem, hiszen az ő irányításuk semmiféle pluszt nem ad. Arra azonban külön ki fogok térni, e figurákat milyen állásokba helyezheted el. Legtöbbjüknek ez a karrier vágyaik közt is szerepel, ezzel tehát ezt is kielégited, plusz persze a családi kasszát gyarapítod, és azért az nem elvetendő, ha egy helyszínen hősödnek még két-három, sőt négy sim termeli a költenivalót. Amikor továbblépsz, azt megteheted, hogy kirúgatod a szegényeket állásaikból – hiszen ekkor a nap minden szakában rendelkezésedre állnak szocializálásra, míg ha melóznak, munkaidejük alatt elérhetetlenek lesznek, ami a velük való kapcsolattartást nehezíti. Apropó, kapcsolatok. Apró trükk, nálam bevált: amikor egy helyszín általad irányítható lakójával akarod összehozni hősödet, a szocializálást a *másik oldalról* indítsd!

Minden helyszínnél adok gyakorlati tanácsot arra is, hogyan érdemes berendezni a pályát, a játékot megkönnyítendő. Persze ez csak iránymutatás, egyéni ízlésedre van bízva minden. Az első körökben az általad megvett cuccokat továbblépés előtt eladhatod, hogy a következő pályán minél több pénzből gazdálkodj, hiszen mindenhol költekezned kell majd, és egyre többet. A belépéskor a helyszínen lévő cuccokat is lehet boltolni, de ezekért nem kapsz pénzt, hiszen túl egyszerű lenne úgy tőkét szerezni, hogy egy berendezett hajlékot kipakolsz. Néha persze – elsősorban a tűzrendészeti szabályok, másrészt egyéni gusztusod és sokszor praktikus okok miatt – érdemes ehhez az eszközhöz nyúlni, és minél otthonosabban, a szimuláció szempontjából előnyösebben felszerelni a kérókat. Arra is gondolj ilyenkor, hogy érdemes lesz később visszatérni a korábbi pályákra, főleg szocializálás végett, és ebben az esetben ott kell főhősöd megfelelő életvitelét biztosítanod.

Két fontos megjegyzés:

- A leírásokban csak az arany- és platinavágy beteljesítésére koncentrálok. Ezek mellett persze meg fognak jelenni normál vágyak is, ezeket mindenképp érdemes szintén kielégíteni, hiszen, ahogy a „Szezám tárulj" fejezetben írtam, a lezárt tárgyak eléréséhez aspirációs pontokat kell begyűjtened, összesen 27 900-at. Elméletileg ezt a pontértéket össze lehet kaparni a sztorimód 8 fő helyszínén jelentkező arany- és platinavágyak megoldásával, de persze jobb minél előbb túlesni ezen. Mindemellett természetesen magát a szimulációt is futtatnod kell, azaz ki kell elégítened simed szükségleteit is, értelemszerűen erre sem térhetek ki, hiszen ez is a körülményektől függ. Így az a legjobb, ha mindig megnézed, mi a következő feladat, majd ellenőrzöd hősöd állapotát, illetve ha van olyan normál vágy, amit hamar letudhatsz, azt is elvarrod.
- A feladatok jellegéből adódóan lehet, hogy nálad kimarad egy-egy lépés; például, ha el kell érned egy karrier 3. fokát, és e vágy felbukkanásakor már a 4. szinten állsz, ez az óhaj nem jelenik meg, csak a sorban utána következő. Az így megoldott feladat persze beszámít az értékelésbe, ám épp emiatt mindegyik feladat előtt feltüntetem annak angol nyelvű leírását, ahogy a játékban megjelenik, hogy ne keveredjenek el azok sem, akik egy szót sem értenek Shakespeare nyelvén, és ellenőrizni tudják, hol tartanak éppen.

Nagyon lényeges előrevennünk a sztori végét, ugyanis a legutolsó platinavágy az általad létrehozott főhős aspirációs szintjétől függ. A fenti első megjegyzésre rímelve ezeket érdemes előkészíteni, azaz eme fő célra koncentrálni, hogy ne a végén kelljen annyit gályáznod. Itt is igaz az, hogy ha menet közben eléred ezt a fő-fő vágyat (kivétel a Kreativitás), a játék kipipálja, és az utolsó aranyvágy után befejeződik a sztorimód. Tehát a végső célok:

- **Romantika [Romance]**: Öt különböző simmel kell etyepetyéznie hősödnek.
- **Vagyon [Wealth]**: 30 ezer simoleonnak kell lennie a családi kasszában.
- **Tudás [Knowledge]**: Az összes jártasságban el kell érned a maximum értéket, azaz a 10. szintet.
- **Hírnév [Popularity]:** 20 barátot kell begyűjtened (azaz 20 simnél kell a kapcsolati értéket 40 fölé emelni - és megtartani, hiszen itt nem az addig összekalapált nexusok számítanak, hanem a kiértékelés pillanatában „érvényes", meglévő cimborák). Mivel a sztori végére lehet, hogy kissé ellaposodnak a korábbi kapcsolatok, érdemes visszalátogatni a korábbi helyszínekre, és felmelegíteni a szálakat.
- **Kreativitás [Creativity]:** Főznöd kell valami speciális hatású ételt (bármilyen lehet, lásd az Ételekről szóló fejezetet!). Ez az egyetlen vágy mind közül, amit akkor és ott kell megejtened.

IV.7.1. Rockwell Acres

- **Elérhető:** indulásnál
- **Játszható lakók:** -
- **Nem játszható lakók:** Felicity Usher, Ossie Madison
- **Megnyitható pálya:** Shoreline Trails

Ez tehát az indulóház. Érdemes itt kis időt eltölteni, megismerkedni az irányítással. Két másik sim is fel fog bukkanni, őket nem irányíthatod, csak szocializálhatsz velük. Egy telefont mindenképp szerelj fel majd, hogy el tudd érni a srácokat később is!

A főhős aranyvágyai

- **Fill hygiene need**: Zuhanyozz le, hogy a higiéniamérő felkússzon 100%-ra.
- **Use trampoline**: Ugrálj a hátsó kertben a gumiasztalon, maximumra emelve a mókamérőt. Ha megvan, simed magától lemászik, de a törőlőgombbal félbe is szakíttathatod a mutatványt. A lényeg, hogy a gép megadja a következő aranyvágyat.
- **Meet someone new**: Két figura bukkan fel, Felicity és Ossie. Lépj kapcsolatba valamelyikükkel, bármilyen interakció jó erre.
- **Get a new friend**: A két szobatárs valamelyikét barátoddá kell tenned, azaz a kapcsolati értéket 40 fölé kell emelned. Ahogy arról szó esett, ajánlott direkt módban megejteni a dolgot, hamarabb jutsz eredményre. *Tipp: jó, ha mindkettejüknél elérsz 50-60 pontot, ez a későbbieket segíti!].*
- **Use „Talk" social on a Sim**: Egyik lakótársadon használd a „Talk" interakciót, azaz beszélgess vele egy jót.
- **Take out trash**: A szobában van egy-két szemétkupac, szedd össze őket, és dobd el a szemetesbe (ha békén hagyod embered, általában ezt magától is megejti, így gyakran nem kerül elő ez a vágy!).

Ha a fentiek megvannak, kapsz kétezer simoleont, és felbukkan az első platinavágy.

A főhős platinavágya

- **Buy a single bed...**: Vedd meg a legolcsóbb (300$-os) ágyat, helyezd az üres szobába. *Tipp: az ágyat rögtön add is el, így visszakapod a pénzt. Ezt érdemes mindenhol eljátszani, legalábbis, míg nem szedsz össze nagy mennyiségű kápét! A már pályán lévő, azaz a fejlesztők által elhelyezett cuccokat szintén eladhatod, de ezekért nem kapsz pénzt!*

Ezzel itt végeztél is. Megjelenik egy új aranyvágy, melyet azzal fogsz kielégíteni, hogy új helyre mégy, tehát:

- A ház előtt lévő taxihívó telefonon akcióval válaszd ki az új helyszínt: **Shoreline Trails**.

IV.7.2. Shoreline Trails

- **Elérhető:** Rockwell Acresből a főhős platinavágyának teljesítése után
- **Játszható lakók:** Farah Moonbiscuit
- **Nem játszható lakók:** Torin Namaste, Timmy Tool
- **Megnyitható pálya:** Cliffside Retreat

Itt már találsz egy általad irányítható karaktert, ám ő is csak ismerkedésre jó, azaz neki nincsenek aranyvágyai, nem szükséges hozzányúlni sem a sztorimód szempontjából – viszont mivel az általa megkeresett pénz simed zsebébe vándorol, érdemes rögtön munkába állítani. Farah kreatív, és a művészeti pályán akar elhelyezkedni, tehát az Art szakmát válaszd neki. Érdemes őt is megpörgetni az elején, legalább 1.-2. szintet elérni a karrierjében, hogy minél több pénzed legyen! Még valami: jó, ha kicsit feljebb tolod hősöd karizmáját (1.-2. szint), még ha nem is lesz szüksége a munkájához, hogy könnyebben menjen majd az ismerkedés!

A főhős aranyvágyai

- **Get job:** Állást kell vállalnod, általában azt is megkapod valamely vágyban, melyik (aspirációdnak megfelelő) területen. Kiss trükk: vedd meg a komputert (1300$), rakd az ebédlőasztalra, a munkakeresés után rögtön add el! Ha nincs a számodra megfelelő állás, várnod kell a következő napig; ahogy fentebb írtam, a feladatok sorrendje nem lényeges, tehát akár az alábbiakat is megpörgetheted, például elkezdhetsz Timmyvel haverkodni, plusz jártasságokat fejlesztени.
- **Gain a skill point:** Simed valamely jártasságát fejlesztened kell egy ponttal. Természetesen érdemes azt választani, melyre a karrieréhez amúgy is szükség van.
- **Buy an object:** Valami cuccot kell venned. Ha megnézed lejjebb, a platinavágyhoz szükséged lesz egy csocsóra (Foosball Table), a katalógus utolsó füle alatt találod, és a szörfautomata mellé elfér, vagy vehetsz egy festőállványt (utolsó előtti fül), ennek Farah kisasszony fog örülni.
- **Become enemies with Torin:** A Torin nevű ellengyógyszerész (=antipatikus, bocsánat) ellenségévé kell válnod, azaz a kapcsolati értéket -11-re, vagy ez alá kell vinned. Direkt módban Socialize, aztán válaszd például a „Slap" vagy a „Kick" opciókat, míg eléred a megfelelő értéket!
- **Reach Body skill level 3:** A Body, azaz az erőnlét jártasságban 3-as szintre kell lépned - az edzőpad kiválóan szolgálja ezt. A 3-as szintig csak a „Light" opciót válaszd, különben baj lesz. 3-as felett, ha simednek szüksége van többre (például sportolónak készül), már mehet a Medium, ez gyorsabban fejleszti e képességet. Még egy trükk: amint simed elkezdi a gyúrást, válts át Sarah kisasszonyra, és a padra (Bench) bökve indítsd el a „Cheer" interakciót! A hölgy lelkesítése *megduplázza* a fejlődés tempóját!
- **Perform surf trick:** A telek hátsó felében lévő szörfmasinán kell bemutatnod egy trükköt, rákattintva a „Surf" módot válaszd. Ha simed elegendő ideig marad a deszkán, automatikusan elsüt egy látványos mozdulatot. Ahhoz viszont, hogy fent maradjon, sok energiára van szükség, ezért a siker érdekében fektesd le embered, és amikor teljesen visszanyerte az életerejét, akkor zavard be a hullámok közé! Ha a program elkönyveli a vágy teljesítését, elvetheted az akciót.
- **Change clothes:** Az egyik hálószobában (bejárat felől a baloldaliban) van egy öltözőszekrény (Wardrobe), ezen válaszd a „Change Clothes" opciót. Nem muszáj egyébként ténylegesen hozzányúlni simedhez, a szimulációnak az is elég, ha megjelenik a „szabóstúdió", majd elvetve mindent visszatérsz a játékhoz.
- **Become friends with Timmy**: Barátkozz össze Timmyvel (Talk, Compliment, Joke, és bármi, ami működik, a lényeg a 40 pont felé kerülés).
- **Reach career level 2**: El kell érned karriered második lépcsőfokára. Természetesen, ha ezen már túl vagy, ez a vágy nem jelenik meg. A többi tanácsot lásd a „Karrier" fejezetben!

Ha a fentiekkel mind végeztél, jön a platinavágy. Előtte érdemes Sarah kisasszonnyal összehaverkodni, főleg a Hírnév aspirációjúaknak, hiszen minél több a barát, annál könnyebb a játék.

A főhős platinavágya

- **Beat Torin at foosball**: Ha legyőzöd Torint a már említett „Foosball" asztalon, elárulja, hogy juthatsz el Cliffside Retreat-be. Ehhez két tanácsot adok. Az első: legyen simed Fun (szórakozás) mércéje alacsony, hogy magától ne hagyja ott az asztalt. A másik összetettebb. Hogy ki nyer ebben a játékban, az erőnlét dönti el. Torin „Body" értéke 2, ha hősödé is ennyi lenne, az esély a győzelemre 50% volna, minden újabb szint 5-5%-kal növeli ezt a sanszot. Mivel fent már el kellett érni a 3. szintre, simed esélye jelenleg 55%. Ha feljebb tolod, mondjuk, 5. szintre az erőnlétet, 65%-ra növeled ezt, és így tovább. Maga a játék menete a következő: az asztalon válaszd ki a „Practice" pontot, majd amint figurád elkezdte a mókát, szintén az objektumon akciózva jöhet a „Call Over... / Torin". Ha nem jött össze a győzelem, ismételd a fentieket (a győzelem tényét a vágy kielégülése, és az új helyszín megnyitásáról tájékoztató felirat is jelzi). Egy tipp: ha nem akarsz sokat izzadni, tisztes erőnlét megszerzése után készíts hősödnek egy „Skill Boost" ételt (vagy összeturmixolva italt), ez 3 ponttal megnöveli minden jártasságát kis időre, és ezzel jelentősen megnő az esélye! Erről bővebben a „Főzés" fejezetben.

Ha győztél, mehetsz is új helyedre, a frissen vásárolt holmikat előtte eladhatod, ha gondolod. Mint előbb is, most is megjelenik egy új aranyvágy, melyet a költözéssel elégíthetsz ki:

- A ház előtt lévő taxihívó telefonon akciózva válaszd ki az új helyszínt: **Cliffside Retreat**.

IV.7.3. Cliffside Retreat

- **Elérhető:** Shoreline Trailsből a főhős platinavágyának teljesítése után
- **Játszható lakók:** Isabella Monty, Patrizio Monty, Don Treadwell
- **Nem játszható lakók:** -
- **Megnyitható pálya:** H.M.S. Amore

Ezt a kis panziót a Monty házaspár vezeti (piton nincs...). Itt már bonyolódik a helyzet, hiszen Isabellának is lesznek aranyvágyai, melyet ki kell elégítened, hogy továbblépéshess; a sztori szerint a hely kissé lepukkant, a vendégek elmaradtak, emiatt a hölgy férjurával is fasírtban van (olyannyira, hogy el is váltak, Patrizio egyik vágya majd az „újraegyesülés" lesz). Hősöd célja ezért egyrészt saját anyagi javaival és képességbeli tudásával kipofozni a helyet, másrészt segíteni a háziasszonynak, ugyanebben – a panzió és a családi kapcsolatok felvirágoztatásában. Isabella játékát – és ezentúl ezt a gyakorlatot fogom követni végig – a főhős vágyai után írom le. Mivel simednek tanulnia és melóznia kell, ezen idő alatt természetesen elkezdheted a hölgy szálát felgombolyítani, hogy minél előbb végezhess. A másik két lakó vágyainak kielégítése itt is mellékes (de az aspirációs pontgyűjtéshez és a ruhatár kiteljesítéséhez – lásd a „Szezám tárulj" fejezetet – nem árt).

Érdemes itt is elküldeni a népet dolgozni. Don, az egyszemélyes személyzet a Fashion szakmába vágyik; ő egyébként mesterszakács, így érdemes vele főzetni a kaját mindenkinek. Isabella kreatív, titkos álma, hogy ismert festő legyen, tehát Art pályára küldd. Patrizio Vagyon aspirációjú. Ha sokat nyomod vele a játékot, előbb-utóbb felbukkan a vágy az üzleti karrierre (ebben a szakmában dolgozott régebben is az életrajza szerint), viszont mivel 10-es szinten pedáns, és tök komoly pali, ám mogorva, mint pokróc, én inkább orvosnak ajánlom (Medicine - át lehet majd alakítani a helyet gyógyszállóvá, a friss levegő úgyis adott). Mindeközben persze haverkodj össze mindenkivel.

Még valami: a teraszon rengeteg élelemforrás van (gyümölcsfa és minikert), öntöztesd rendszeresen és szüreteld, plusz az akváriumot is gondozd, a betakarított termést viszed magaddal mindenhová, később jól fog jönni az itt összeszedett holmi!

A főhős aranyvágyai

- **Use „Talk" social on Isabella**: Beszélgetned kell a hölggyel, ez már gondolom rutinból megy. Ha már úgyis szocializálsz, érdemes rögtön összehaverkodni vele is.
- **Buy a dishwasher**: Neki kell állni kipofozni a kérót, az első lépcső

egy mosogatógép vásárlása (katalógus, 2. fül, Dishwasher), állítsd a konyhába bárhová.

- **Repair the stove**: Szemmel láthatólag a tűzhely sincs jó állapotban, meg kell javítanod. Ha simed műszaki (Mechanical) jártassága alacsony, ez lassan fog menni, érdemes úgy 2.-3. szintre emelni ezt, hogy gyorsabban végezhess, később is jól fog jönni ez a tudás.
- **Reach level 3 in a carrier**: Újabb lépcsőfokra kell hágnod választott karrieredben, hajrá!
- **Buy a fire extinguisher**: Egy poroltót kell venned (katalógus, 2. fül, Snuffit Fire Destroyer), ehhez 1000$ és 1300 aspirációs pont kell; a készüléket a konyhába szereld fel, a falra. Érdemes egyébként ezt előbb beszerezni, ha valaki óvatlanul felgyújtaná a helyiséget.
- **Build walls**: Szó szerint: falat kell építened. Persze lehet szobát is kialakítani, de sokkal egyszerűbb és olcsóbb, ha a 10$-os léckerítéssel bekeríted a bejárattól balra, a sarokban álló fát, még mutat is! Az építésről lásd az erről szóló fejezetet!
- **Reach level 4 in a carrier:** Ismét előre kell lépned, azaz a karrier 4. foka a cél.

Amint ez megvan, jöhet a platinavágy!

A főhős platinavágya

- **Help Isabella fulfill her gold wants**: Segítened kell Isabellának, hogy az aranyvágyait beteljesítse. Mint fent írtam, ezekből menet közben párat megoldhatsz. Természetesen mialatt a csajjal szöszölsz, ne hanyagold el hősödet sem, azaz fejleszd (a játék végére el kell érned a karrier csúcsára), ápold a régi kapcsolatokat egy-egy telefonhívással, és persze haverkodj össze a két itteni komával is, ha tudsz.

Lássuk tehát a hölgy játékát!

Isabella Monty aranyvágyai

- **Buy a table:** Vegyél egy asztalt. Elég a legolcsóbb, „Bel Air" készletből választani.
- **Buy three chairs:** Három szék is kell az asztalhoz, itt is elegendő a „Bel Air".
- **Gain a Cooking point**: El kell juttatni a hölgyet a főzés jártasság következő szintjére (induláskor 7. fokozaton áll). Lehet gyakorlati úton is, de gyorsabb persze tanulással („Study... / Cooking" a könyvszekrénynél).
- **Harvest squid from aquarium**: Irány az akvárium, és ezen „Harvest". A kiírás szerint konkrétan tintahalra van szükség, de elméletileg minden lehalászásnál hozzájutsz egy ilyen lényhez. Ha nem, etesd meg a halakat (Feed), és másnap próbálkozz újra.
- **Make a sandwich**: Szendvicset kell készítened, ezt kitárgyaltuk a „Főzés" fejezetben, de akkor gyorsan itt is: válts át direkt módba, a hűtőn „Get Ingredients", válogasd össze például a következőket: Meal + Vegetables + Grain (bármi lehet e kategóriákon belül), majd készítsd el a munkapulton (Make Sandwich).
- **Become friends with Patrizio**: Vissza kell nyerni férjuram barátságát, gondolom, ez már rutinból megy, irány a 40+ kapcsolati érték (de felmehetsz szerelembe is, legalább együtt tudnak aludni).
- **Buy an ingredient source**: Valamilyen alapanyag-forrást kell vásárolnod. A katalógusból erre három cucc is alkalmas: a „GenoLife Garden Hutch", a „'Frood' Tree" vagy a „'Manila 1000' Marine Aquarium", mindhárom az utolsó fül alatt található. Pakold le bárhová választottadat.
- **Create a group meal**: Erről is volt szó a „Főzés fejezetben", több adagos kaját kell főznöd. Irány a frigó, „Get Group Meal Ingredients", készíts akármilyen kaját – de vedd figyelembe a következő pontot, azaz ne valami csúfságot hányj össze, hanem valami tartalmas, finom ételt.
- **Give food to Patrizio**: Férjuramat végképp le kell venni a lábáról egy finom étellel; miután lepakoltad az ételt (Serve), klasszikus módban elérhető rajta a „Give Food To..." parancs, ezt válaszd ki, és a listából bökj Patrizióra. A hölgy nekiadja a kaját (az elfogadás a kapcsolati értéktől függ, ez ugye most magas), és mindenki boldog. Szál elvarrva!

Ha Isabella utolsó vágya is kielégíttetett, megkapod a „szerelemhajó" elérési koordinátáit, így továbbállhatsz - mint eddig is, jön az új aranyvágy:

- A ház előtt lévő taxihívó telefonon akciózva válaszd ki az új helyszínt: **H.M.S. Amore**.

IV.7.4. H.M.S. Amore

- **Elérhető:** Cliffside Retreatből a főhős platinavágyának teljesítése után
- **Játszható lakók:** Hector Fromagero, Betty Buttercup
- **Nem játszható lakók:** Nelson Longfellow
- **Megnyitható pálya:** Sunset Canyon (fővonal), Mesa Art Gallery (bónuszpálya)

Nos, itt már picit bonyolódunk. Betty a kapitányba, Nelsonba van belezúgva, minden vágya, hogy a neje lehessen. Hector romantikus amorózó, a legyet is röptében. Ahhoz, hogy továbbléphess, Bettynek kell segítened, viszont az első plusz pálya eléréséhez Hector vágyait is ki kell elégítened. Most is sorban megyek, tehát előbb hősöd, majd Betty szála következik, végül Hectoré. A fentiek itt is érvényesek, azaz az üresjáratokban a többieket is pörgesd meg, hogy minél előbb túljuss a pályán. Fontos: mivel Hectornak négy csajt is be kell fűznie majd, ha egy nőnemű példány felbukkan a hajón, mint vendég, rögtön vált át a hősszerelmesre, és barátkozz össze az „áldozattal"!

A hajó nagyjából jól van felszerelve, persze vedd meg a szokásos komputert, és ajánlott egy füstérzékelő felszerelése is a konyhába. Én építettem még egy 3x3-as kis mosdó-vécét, a folyosó végébe, ahol a szobor áll (a két hálószobaajtót előbbre téve), toalett, kézmosó, zuhanyzó elfér bele.

És persze ismét lehet dolgoztatni a népeket: Betty – Business, Hector – Fashion, hadd dőljön a lé.

A főhős aranyvágyai

- **Reach level 5 in a carrier:** Ez már ismerős, simednek karrierje 5. fokára kell hágnia. Mint eddig is, míg okítod és melózik, a többiekkel is foglalkozhatsz.
- **Earn §250:** Ennyi pénzt kell szerezned. A legegyszerűbb persze munkában, de például a komputeres játéktervezéssel is kereshetsz 5-800 körül, ha simednek a logikáját amúgy is fejlesztenie kell. Ha a TV-szobában lévő szófára leülteted hősödet, elérhetővé válik a „Search Couch" akció; ilyenkor a koma beletúr a párnák közé, és néha pénzt, néha egy szaftos szendvicset halászik elő, megpróbálni mindenképp érdemes ezt is...
- **Change clothes:** Kezdenek visszaköszönni sorban a dolgok. Kell venned egy öltözőszekrényt (Dresser, utolsó fül alatt), és vagy át kell öltöztetni simedet, vagy csak átmenni a stúdióba és vissza.
- **Buy an object worth over §300**: Kell venned valamit, ami minimum 300 simoleonba kerül. Tök mindegy, mit veszel, hiszen miután kielégült a vágy, vissza is adhatod. Ha viszont a következő pontot megnézed, a megoldás még egyszerűbb...
- **Buy a blender**: A katalógusból válassz ki egy pofás turmixgépet, és állítsd szolgálatba. A drágábbik 350-be kerül, ha tehát az előbb ezt választottad, ez a pont már meg sem jelenik.
- **Reach level 6 in a carrier:** Újra előléptetésre van szükség, ezúttal a 6. szint a cél.

Ha elérted karriered 6. fokát, jöhet a platinavágy, nagy meglepetést nem rejt:

A főhős platinavágya

- **Help Betty fulfill her gold wants**: Betty ismer egy helyet, egy elhagyott filmstúdiót, persze csak akkor árulja el a címet, ha segítesz neki, hogy befűzze a vén tengeri medvét. Tanácsok, mint eddig, tekerd ezt a szálat, közben Hectorét is lehet, ápold hősödet is, főleg a kapcsolatait.

Jöjjön tehát a nagy medvevadászat!

Betty Buttercup aranyvágyai (fő sztorivonal)

- **Gain a Charisma point:** Növelned kell Betty karizmáját, tehát vegyél egy tükröt (Mirror), és „Practice Kissing", a következő szintet hamar eléred.
- **Become friends with Nelson:** A hadműveled első fázisa, össze kell haverkodni a kapitánnyal. Mivel -20 a kezdeti indulópontszám, kezdetnek Apologize, aztán jöhet rutinból a 40+-ra növelés.
- **Gain a skill point in Body:** Vegyél bármilyen erőnövelő cuccot (katalógus, 8. fül), és állítsd rá a lányt. 0 pontról indul, tehát hamar meglesz az első szint. (Például, mint a 2. pályán: Exercise Machine, pakold le a hajó végébe, 'Light' gyúrás, lehet bíztatni is.)
- **Make aphrodisiac meal:** A „Főzés" fejezetben erről is szó esett, vágykeltő kaját kell főznöd. Lapozz ismét az „Alapanyagok" táblázathoz, a lényeg, hogy olyan nyersanyagokat kell összekotyvasztanod, melyek ezen attribútuma minimum 3 pontot ad ki, és más nem zavar be. *Recept az elérhető cuccokból!!!! (Egg + Carrot + Passion Fruit, pulton kikeverve)* Olvasd el a következőket is, mielőtt nekiállsz, fontos!
- **Give food to Nelson:** Miután elkészült a szívecskés kaja, át kell adnod medve úrnak. Ez ugye már menni fog: „Serve" után „Give Food To... / Nelson". *Fontos! Miután a hapsi elfogadta a kaját, és bevágta (jó, ha éhes a szentem, és ha Betty dolgozik, úgy időzítsd, hogy ne kelljen elmennie mostanában!), hamar támadd le, és fűzd be, azaz a barátságból romantikus interakciókkal menj fel 75 pontra! Ezzel a hamarosan sorra kerülő egyik vágyat segíted!*
- **Gain a Charisma point:** Nincs mit mondanom, irány a tükör, újabb karizmapont-növelésre.
- **Buy a painting:** Vegyél egy festményt (Decorations fül), és akaszd fel valahová.
- **Use „Make Out" social on Nelson:** Nos, ezért mondtam, hogy még időben, míg tart a vágyas kaja hatása, pörgesd meg a kapcsolatot. 75 kapcsolati pont felett eléred a „Lover" (szerető) státuszt, és lehetővé válik ez a heves smacizás. Tehát irány a kapitány, direkt módban szocializálj, és válaszd ki eme interakciót! Olvass tovább!
- **Marry Nelson Longfellow:** Ne is engedd el a hapsit, emeld fel a kapcsolati értéket 100-ra! Ha minden baba, válaszd ki a „Propose" interakciót (90 pontnál jelenik meg), és ha Nelsonnak is jó a kedve (jó, ha Betty platinában van), rábólint a dologra. Szóljanak a fanfárok!

Nos, most akár mehetnél is tovább. De mivel így is, úgy is, meg akarod nézni majd azt a pluszpályát, ha már itt vagyunk, toljuk végig Hector vonalát is!

Hector Fromagero aranyvágyai (bónuszpálya)

- **Use „Make Out" social on a Sim:** Bettynél ezt már megbeszéltük, 75 pont felett lehet „fojtogatni". Arra viszont vigyáznod kell, hogy a féltékenység (lásd a „Kapcsolatok" részt!) itt is bejátszik – azaz ha például Bettyre csapsz le, lévén kéznél van, és ő már befűzte a kapitányt, ha a főnök előtt támadod le, kellemetlen közjátékban lesz részed. Ha pedig a lány és Hector között szövődik viszony, annak későbbi, Nelson felé irányuló kapcsolatépítését nehezíted. Ezért inkább azt javaslom, valami látogatót fűzz meg; ha a fentiekben főhősöddel eleget barátkoztál, áthívhatod vendégségbe Felicytit, Farah-t, Isabellát, és Hectorral rájuk cuppanhatsz (és ha hősöd történetesen szintén nőnemű, az is nagy segítség itt).
- **Play spin the bottle:** A vásárlási katalógus „vegyes" füle alatt találod ezt a játékot (1625$, 9200 aspirációs pont kell hozzá), vedd meg, és „Play". Simán, egyedül is elég elindítani, persze játszhatsz „élesben" is, ehhez épp úgy, mint a csocsó esetében a 2. pályán, át kell valakit hívni (célszerűen egy hölgyet).
- **WooHoo with a Sim:** Erről az interakcióról már volt szó a „Kapcsolatok" fejezetben. Ismételjünk gyorsan. Válassz ki egy nőnemű simet, akivel Hector már kialakított egy szerelmes viszonyt. A srácot zavard be a szív alakú ágyba a „Relax" utasítással, majd válts át direkt módba, a „Call Over..." ponttal hívd ágyba partnered, és add ki a WooHoo parancsot. Jó, ha Hector energiaszintje alacsony (30-40%), hogy ne másszon ki a fekhelyből, amíg a másik fél odaér.
- **Use „Make Out" social on three Sims:** Mint fent. Itt a féltékenység szál tovább szövődik, nehezebb az időzítés, legjobb, ha becsalod valamelyik kabinba az áldozatot, vagy nagyon odafigyelsz, nehogy Hector valamelyik szerelme meglepje a smacizó párt. Összesen három újabb csajjal kell ezt az interakciót végrehajtani (tehát nem eggyel, háromszor...).
- **Get two Sims sin the hot tub:** Tereld be a jakuzziba Hectort, és az „Ask to Join" interakcióval ültesd be mellé valamelyik simet (nem fontos a szerelmét, akár hősöd is lehet az).
- **WooHoo with three Sims:** Munkásabb dolog, újabb három simmel kell etyepetyézni. Itt már különösen oda kell figyelned, hiszen hiába van az ágy külön kabinban, a döngölésről az egész hajó értesül, úgyhogy egyenként cserkészd be az áldozatokat. Természetesen a legegyszerűbb azon három leányt megdönteni, akikkel Hector kettővel korábban smacizott.

Ha Betty utolsó vágyát is kielégíttetted, költözhetsz, mint eddig is, jön az új aranyvágy:

- A ház előtt lévő taxihívó telefonon akciózva válaszd ki az új helyszínt: **Sunset Canyon.**
- Ha az utolsó pontot is kipipáltad Hectornál, megnyílik a Mesa Gallery bónuszpálya is. Én a sorrendben tartom a fő sztorivonalat, de mivel ezek a plusz lehetőségek a főcsapást is segítik (kapcsolatokkal, aspirációs pontokkal, pénzzel), javaslom, hogy pörgesd le ezeket, amint megjelennek! Ha tehát ezt választod, az új helyszín legyen a **Mesa Gallery**.

IV.7.5. Sunset Canyon

- **Elérhető:** A H.M.S. Amore pályáról a főhős platinavágyának teljesítése után
- **Játszható lakók:** Red. S. Hirt, Helga Mandrake, Billy Specter, Sheila Deadbones
- **Nem játszható lakók:** -
- **Megnyitható pálya:** Tranquility Falls (fővonal), Orbit Room (bónuszpálya)

Keményedünk! Mint láthatod, mind a négy lakóval játszhatsz, tehát alaposan oda kell majd figyelned. A továbblépéshez Rednek kell segíteni, a plusz pályát Billy vágyainak kielégítése után érheted el. A hely egyébként egy, a sivatagban felépített forgatási díszlet, vadnyugati városka, melyben valami rettentő baleset történt, így az itt tartózkodók Red kivételével mind elhaláloztak, megérkezésedkor is kísértenek. Épp ezért kezdetnek mindenkit hozz vissza az élők sorába (ezzel egyébként Billy és Red egy-egy aranyvágyát is teljesíted!): keresd meg a kaszást, és a szellemmel akciózva rajta válaszd a „Return To Life" pontot (100$ - lehet hegedülni is vele, erről lásd a „Szellemvilág" fejezetet!). Ezután mindenki mehet dolgozni: Sheila – Fashion, Red – Politics, Helga – Art, Billy - Business.

Második lépésként pofozd ki a helyiséget, hiszen jelenlegi állapotában nem alkalmas a társas életre. A kapu melletti hiányos ház falát pótold ki, ide mehet három szimpla ágy, a kocsmával szembenibe is kettő (az egyik lehet egy dupla is, a nagyobb szobába). Ez utóbbi házba a kád mellé mosdó és vécé, a kocsma kishelyiségébe utóbbi kettő és tusoló. Végül itt rendezz be egy konyhát is (töröld ki a két játékgépet – csak gondot okoznak -, ahhoz a falhoz). Helyezz el egy telefont is valahová, szemeteseket, szórakozási lehetőséget – például az ivóval szembeni épületbe egy tévé, elé kanapé (lehet a Dangleberry-növesztő is), plusz egy könyvszekrény, a kocsmába befér majd egy flipper is. A hátsó traktusban van egy nagy asztal, erre mehet a komputer, ide elfér egy sakkasztal is, a székek helyben vannak. Persze mindezt anyagi lehetőségeidhez mérten; vedd figyelembe, hogy az aranyvágyak kielégítéséhez majd kb. 3500$-ra lesz szükséged!

A főhős aranyvágyai

- **Take out trash**: Az említett hátsó traktusban lévő nagy asztal közelében van némi hamukupac (hmm...), takarítsd fel.
- **Buy a metal detector**: Fémkeresőt kell venned, a katalógus 5. füle alatt találod (1200$, 12 000 aspirációs pont).

- **Find treasure with metal detector**: Kincset kell találnod. A szerkezetet megfogva (Grab) válts direkt módba, és sétálgatva figyeld, hol erősödik a hang, és fehéredik a fény (állandó vibrálás és sípolás kell), ilyenkor a „More..." menüpont alatt elérhető a „Dig" opció, ezt aktiváld – a temető előtt például van egy tuti pont.
- **Wear a costume**: Kosztümbe kell bújnod; a kapu melletti épületben van egy speciális színházi láda, ebben találsz ilyesmit. A meztelenkedés vagy a pizsama (Wear Nothing, Wear Pajamas) nem jó, valami maskara kell. Persze amint a szimuláció jóváírta a dolgot, vissza is öltözhetsz normálisnak.
- **Serve meal to Red S. Hirt**: A vörösinges komának (Red Shirt, bocsánat), szóval Rednek kell kaját szervíroznod. Ez ugye már megy, nem is egy ilyet tettünk már, főzz valamit, és add neki.
- **Reach level 7 in a career**: Ha még nem jutottál fel karriered 7. fokára, most meg kell tenned. Ha igen, megyünk tovább nyugodtan.

A főhős platinavágya

- **Help Red S. Hirt**: Mint eddig is, most is segítened kell valakinek, hogy élete nagy álmait elérje, az illető ezúttal Red barátunk.

Red S. Hirt aranyvágyai (fő sztorivonal)

- **Call the shrink:** Az „Aspiráció" fejezetben leírtak alapján fel kell hívni a dilidokit, azaz telefonon a „Services" pontok alatt kiválasztani a „Therapist" pontot, és sűrűn nyomkodni a Yes opciókat.
- **Gain Creativity point:** Kreativitás pontot kell szereznod, Red induláskor nullán áll, tehát az első hamar megy. Ehhez jó a már meglévő zongora.
- **Play the guitar:** A vásárlás menüben találsz egy elektromos gitárt (utolsó előtti fül, 1500$), Vedd meg, és add Red mancsába. Az első pár taktus után kiderül, hogy nem zenész alkat a srác, úgyhogy amint elnyerted a vágyat, állítsd le, és add el a zeneszerszámot.
- **Paint picture:** Próbálkozunk festéssel, vegyél állványt (ugyanott, 750$), és pingáltass. Akkor pipálja ki ezt a pontot a szimuláció, ha a festmény elkészült.
- **Resurrect Helga:** Red szerelmét, Helgát vissza kell hozni az élők sorába, erről fentebb már írtam, ha már él, ez a pont nem jelenik meg.
- **Fill Social need:** Fel kell töltened Red szociális mércéjét maximumra, tehát szocializálj bárkivel. Én egyébként Helgát javaslom, úgyis össze kell őket hozni (ha a mérő 100%-on áll, a következő pontra ugrunk automatikusan).
- **Be loved by Helga:** El kell nyerned a hölgy szívét, azaz feltolni 75 pont fölé a kapcsolati értéket. Ez, gondolom, már rutinból megy. Mivel mindkét simet irányíthatod, gondoskodj róla, hogy jó hangulatban legyenek – ezt és a két következő pontot zsinórban lezavarhatod!
- **Kiss Helga:** Ha már megvan a szerelem, csókold meg a csajt, bármilyen akció jó erre (Make Out, Smooch).
- **Cuddle with Helga in bed:** Az előző fejezetben, Hectornál már kitárgyaltuk ezt, kell egy dupla ágy, beküldöd Redet relaxálni, aztán „Call Over", és ha Helga is elhelyezkedett, „Cuddle". Előtt, mint megbeszéltük, fáraszd le mindkettőt (különben Te fáradsz le, de nagyon)...

Ha Red és Helga egymásba olvadtak a hencseren, lehet továbbállni, de persze ne hagyjuk ki most sem a pluszpálya elnyerését, jöjjön Billy menete, ez legalább fáklyásmenet.

Billy Specter aranyvágyai (bónuszpálya)

- **Return to life:** Billynek vissza kell térnie az életbe, ha már megtették, ez a pont természetesen nem jelenik meg.
- **Dance on Sheila's grave:** Billy nem volt oda Sheila kisasszonyért – az antipátiát egy kedélyes síron táncolással kell kifejeznie. A kis temetőben, a bejárathoz legközelebbi nyughely az övé. Kattints a sírkövön, és válaszd a „Dance" interakciót! (Ezzel egyébként egyből Sheila ellenségévé válik a srác.)
- **Become enemies with Helga:** Úgy tűnik, a másik csaj is rossz fát tett a tűzre. Le kell vinned a kapcsolati pontértéket Helga és Billy között -11 és -30 közötti értékre. „Slap" és „Kick Out", míg eléred ezt!
- **Become archenemies with Helga:** A fenti is kevésnek bizonyult Billynek, úgyhogy Helgával további pofozkodással le kell tornásznod a kapcsolatot -30 pontérték alá. Hajrá. (Egy „Repulse" hatású étellel ez könnyebb, lásd a „Főzés" fejezetet!)
- **Throw a party:** Amikor sok sim van odahaza, Billyt zavard a telefonhoz, és válaszd ki a „Throw Party" interakciót - persze emberi időben (reggel nyolc és éjfél között).

Amint Billy utolsó aranyvágyát is teljesíted, továbbállhatsz, jön az új aranyvágy:

- A ház előtt lévő taxihívó telefonon akciózva válaszd ki az új helyszínt: **Tranquility Falls**.
- Ha viszont Billy szálát is elvarrtad, mehetsz az új bónuszpályára; én ezúttal is ezt javaslom, tehát ekkor a taxival az útirány a **The Orbit Room** legyen!

IV.7.6. Tranquility Falls

- **Elérhető:** Sunset Canyonból, a főhős platinavágyának teljesítése után.
- **Játszható lakók:** Chantal Leer, Larry Liu, Candi Cupp, Goopi Gilscarbo
- **Nem játszható lakók:** -
- **Megnyitható pálya:** Alien Crash Site (fővonal), Jugen House (bónuszpálya)

Nos. Ismét hemzsegnek az irányítható karakterek. A feng shui szabályai szerint épített műalkotás tulaja Chantal, ő lesz az, akit ki kell segítened a továbblépéshez. A plusz pályához Larry fiú vágyait kell kielégítened, a többiek opcionálisak.

A pálya nagyjából rendben van, kivéve azt az apróságod, hogy hősöddel együtt négy koma van a pályán, és csak két ágy. Annyit tehetsz, hogy az egyik nagyszobába benyomsz még egy fekhelyet (a falhoz nyomva, így csak egy sim tudja használni, de nekünk most ez jó), plusz abba a helyiségbe, ami az étkező mellett van, szintén betolsz egyet (a Yamamoto-féle legyen, mint a többi, hogy csökkentsük a tűzveszélyt!). Innen a videojátékot rakd ki az oldalfalhoz, jobb lesz ott (minden eszköz, ami csoportos szórakozást biztosít, veszélyforrás, mivel a simek mindenben és egymásban is elakadnak, így jobb ezeket nyílt helyre pakolni), és az egyik ajtót fordítsd ki a külső tér felé (az elülső szobák és fürdők felé), hogy könnyebben lehessen megközelíteni. A kanapét is kipakolhatod, például a külső falhoz, előre, hogy még munkába menetel előtt lehessen egy erőszundikálást lenyomni rajta. A fürdőkbe is befér egy-egy tusoló, a gyorsabb tisztálkodás végett. Egyelőre ennyi; a kaját a speckó sütőasztalon tudod elkészíteni, ez se szerencsés, de ezen is lehet majd változtatni, azonban ezt a fővonal részeként jó elvégezni, lásd lejjebb! Mindenképp érdemes beszerezni egy komputert, ezt a bal hátsó sarokba, egy asztalra pakold le.

Itt is elküldheted a népeket dolgozni: Goopi – Science, Candi – Business. Chantalt viszont egyelőre ne; neki ugyanis az egyik aranyvágya a kreativitás képesség maximalizálása, és induláskor 7-es szinten áll, azaz a még hátralévő három ponthoz elég sokat kell tanulni. Érdemes festőállványt venni, így a festményeket eladva itt is bevételre tehetsz szert. Ha eléred menet közben a 10. szintet, ráállíthatod a lányt az Art pályára, ez lesz az ő utolsó vágya majd, de én azt javaslom, maradj a festésnél, ez több pénzt hoz, mint az Artist karrier első lépcsőfokai! Figyelem! Ha van elég pénzed már, a fejlesztést inkább a zongorával tedd meg; ez ugyan a legdrágább eszköz, viszont sokkal gyorsabban tekeri fel e jártasságot, mint a pingálás!

A főhős aranyvágyai

- **Use massage table**: Vegyél egy masszázságyat (5. fül, utolsó előtti tétel, 5000$, 6500 aspirációs pont). Indítsd el rajta az egyetlen akciót: „Program Massage (§50)". A gyúrás végtelen ideig tart, azért ha kigyönyörködted magad az animációban, töröld a parancsot, a vágy csak ekkor fog kielégülni (és Te is, ha gyorsan el is adod a szerkezetet).
- **Use „Talk" social on Larry**: Beszélj Larryval (Talk), legjobb, ha barátságig szocializálsz.

- **Gain a Mechanical skill point**: Szerezz plusz egy műszaki pontot (ehhez kell venned egy könyvszekrényt, egy sakkasztalt – ezen a Paper Football móka fejlesztí e járTasságot -, vagy egy rakétaszerelő asztalt).
- **Build walls**: Építs falat; ez lehet egy kerítés is, de ha Chantal szálát megpörgeted, neki szobát kell építeni – valamelyik sarokba fel tudsz húzni egyet, és itt berendezni egy kis „európai" konyhát (erre Larry ágánál is szükséged lesz!).
- **Buy a genie lamp**: Egy csodalámpát kell venned (utolsó, utolsó előtti tétel, 6500$, 5300 aspirációs pont). Gyorsan el is adhatod, ha nem akarsz bajokat...
- **Buy an object worth over §300:** Vegyél valami 300$-os vagy drágább cuccot, tök mindegy mit, ha kielégült a vágy, rögtön eladhatod.
- **Reach level 8 in a career:** A következő cél a karrier 8. fokának elérése, ha még eddig nem.
- **Buy an object worth over §1000:** Ugye, milyen izgalmas feladatok? Vegyél valamit, ami 1000$ vagy több, aztán add el, ha nem kell.
- **Visit another location:** Ne tévedj el! Itt *bármelyik régebbi helyszínt* meglátogathatod, nem arról van szó, hogy például megpörgeted Larry ágát és elmész a bónuszpályára. A fejlesztők itt azt akarták bemutatni, hogy bármikor visszamehetsz bárhová, például szocializálni, az elkopott kapcsolatokat ápolni. Ez ugyanúgy működik, mint a költözéskor, tehát a ház előtti taxihívón akciózva kiválasztod az adott pályát, majd ha ott végeztél, ugyanígy visszatérsz ide. Én például a „szerelemhajóra" tértem vissza, mert már ellaposodtak az ottani, korábban virágzó nexusaim.

A főhős platinavágya

- **Help Chantal**: Nem meglepő az utolsó vágy, Chantal kisasszonynak kell besegítened.

Chantal Leer aranyvágyai (fő sztorivonal)

- **Changes clothes**: Át kell öltöznöd, tetszés és ízlés szerint, ehhez persze egy „Dresser"-t is venni kell, ismerős történet.
- **Buy a fountain**: Egy szökőkutat kell venned (4. fül, 550$, 3100 aspirációs pont). Csak középre fér el, de ott kényelmesen; ehhez persze a jakuzzit félre kell rakni, legalábbis addig, míg a kutat eladva vissza nem kerül a helyére...
- **Add a room**: Építened kell egy szobát. Ez egy komplett, azaz falakkal teljesen behatárolt helyiséget jelent, ám persze az is elég, ha egy falat elbontasz, majd visszaépíted azt! Ha a fővonalban említett konyhát megépítetted, valamelyik falát tüntesd el, majd falazd vissza, és mehetünk is tovább.
- **Buy any object**: Vásárolj bármilyen tárgyat, akármit, mindegy.
- **Buy four lights**: Négy darab lámpa is kell, a „Lightning" fül alól bármelyik eszköz megteszi. Mivel a hely tűzvédelmi mércéje eleve magas, legjobb, ha a meglévő „Shojitsu" falilámpák közül adsz el ennyit, és a helyükre vásárolsz újakat.
- **Master Creativity skill**: Erről már a fejezet bevezetőjében szóltam, fel kell tolnod a kreativitást 10-es szintre, akár naplóírással, akár festéssel, akár hangszeres játékkal, akár a kis bonsai fa gondozásával. Én zongorát vettem, még mindig ezzel a legkönnyebb. Megjegyzés: kipróbáltam, nem működik: a „Skill Boost" hatású kaja sajnos hiába tolja fel maximumra ezt a járTasságot, a szimulációt ezzel nem lehet megetetni...
- **Buy an object worth over §500:** Ismét vásárolni kell, ezúttal egy 500$-os vagy drágább cuccot.
- **Get Art career**: Helyezkedj el az Art szakmában, mint Artist.

Amint Chantal munkába állt álmai karrierjében, ismét a szokott játék: mehet tovább, vagy megpörgetheted a plusz pályáért Larry koma szálát. Nézzük ezt!

Larry Liu aranyvágyai (bónuszpálya)

- **Skip work:** Larry kezdő bűnöző, ha alapszinten hagytad, 8-kor jön ért a kocsi, el kell érned, hogy lekésse. Legjobb, ha valami járTasságfejlesztésre állítod rá – a szakmájához a karizmát, az erőnlétet vagy a logikát kell feljebb tekerni.
- **Make prank call:** A telefonon a „Prank..." pont alól bármelyik opciót választva Larry telefonbetyárkodik egyet, nagy örömmel.
- **Fill Fun need:** Valamivel maximalizáld a mókamérőt. A videojáték (?) például jó buli, és csoportos szórakozásra is remek – hamarosan szükség lesz erre!
- **Buy an object worth over §500:** A szokásos, vegyél valami 500$-ost, vagy drágábbat.
- **Play game with a Sim:** Valakivel játszanod kell, ezért említettem azt a jópofa játékot, kezdj el mókázni, majd „Call Over", bárkit, aki épp kéznél van (és a mókája nincs topon).
- **Design a computer game:** A bevezetőben ajánlottam a komputervásárlást, ha mégsem vetted meg, itt az ideje. Ültesd elé Larryt, válaszd ki a „Design Computer Game" pontot – amint belevág, kielégül a vágy.
- **Be friends with Chantal:** Larrynak össze kell haverkodnia a ház asszonyával, azaz a kapcsolati pontot 40 fölé vinni. Ha ez már megvan, továbblépünk.
- **Fill Fun need:** Jaj, de változatos, lásd Larry 3. aranyvágyát!
- **Make nauseous meal:** A „Főzés" fejezetben és a 2. pályán is megbeszéltük ezt. Olyan kaját kell készítened (amikor Candi otthon van, lásd a következő pontot!), amelyben a „Nauseal" (hányingert keltő) hatás tisztán 3 pont, vagy ez feletti. A legtöbb ilyen az akváriumból lehalászható lényekben van (Eel, Squid, Shark, Tuna), de ha ezzel nem akarsz szenvedni, vedd meg a legdrágább hűtőt (U-Probe-It), és állíts össze például egy Cheese (Dairy) + Banana (Fruit) + Fauxlestra (Oil) könnyű sajtos-banános történetet, és ezt bármely módon készítsd el (saláta, leves vagy turmix lesz belőle). Ha zölden gőzölög a cucc, a hatás garantált! (Ennél a receptnél ne tévesszen meg a kiírás, ugyanis erősebben járTasságnövelő; önző módon kevertem így ki, hogy az áldozat gyorsabban tudja eltakarítani a saját kisrókáját...)
- **Give food to Candi:** Szegény Cupp kisasszonyt kell meglepned ezzel az étellel. A folyamat már ismerős, „Serve", majd „Give Food" interakció. Én egyébként egy tengeri szörnyes receptet állítottam össze, és szegény csaj belehalt a mókába, szóval csak óvatosan, különben 100$ mehet a kaszásnak, ha csak nem akarsz egy szellemet a feng shui közé csempészni...

Amint Chantal utolsó aranyvágyát is teljesíted, jön az új aranyvágy a továbbállásra:

- A ház előtt lévő taxihívó telefonon akciózva válaszd ki az új helyszínt: **Alien Crash Site**.
- Ha viszont Larry is kielégítette sajátos, kissé perverz vágyait, az új bónuszpályára autózhatsz; mint eddig is, most is javaslom ezt, tehát ekkor a taxival az útirány a **Jugen House** legyen!

IV.7.7. Alien Crash Site

- **Elérhető:** Tranquility Fallsból a főhős platinavágyának teljesítése után.
- **Játszható lakók:** XY-XY Smith, XHT-F Smith
- **Nem játszható lakók:** Jonas W. Bragg
- **Megnyitható pálya:** Biodome (fővonal), Andromeda Arms (bónuszpálya)

Nos, szegény redneck Jónás hiába papolt állandóan, hogy előbb-utóbb megszállnak minket az ufók, senki nem hitt neki. Most aztán megkapta, a nyakába, egy kedves zöldbőrű házaspár vette bérbe a maga sajátos módján a nagyházat. A fő vonalban a hímneműnek, XY-XY-nak kell segítened, a plusz pályát neje, XHT-F kielégítésével (pontosabban csak a vágyait... mindegy) érheted el (a könnyebb megjegyzés érdekében: az „F" jelenti valószínűleg a nőt [= Femal]).

A házat érdemes kissé átalakítani. A nagyház nagyjából rendben van, ide füstérzékelő, robotgép, mixer kell a konyhába, itt fogsz úgyis főzőcskézni. Ennek érdekében én kicsit átpakoltam a dolgokat, az elválasztófalhoz pakoltam mindent, a hátsó nagyajtó egyik oldalán maradt két pult, egyiken a turmixgéppel, a másikhoz egy 2x2-es asztal és két szék ment, hogy ne kelljen

mindig a kisházba átszaladgálni enni. Elméletileg befér még olyan lebegős „alvócső" a hálóba, de elég húzós az ára, én inkább a kisházba javaslom berendezni a vendégszobát. Itt az asztalt közelebb vittem a konyharészhez (a kanapéval szembeni falhoz), majd ennek helyére beraktam a Yamamoto ágyat, és egy falszakasszal lekerítettem, egy ajtó kifelé, és egy másik a vécé nappali felőli oldalára is, lámpa, ablak. A konyhába füstérzékelő, és ne feledkezz meg a telefonról sem, én mindkét épületbe beszereltem egyet-egyet.

A két idegent munkába állíthatod; XHT-F egyik vágya lesz ez, neki a politika dukál (hogy majd meggyőzze az embereket a földön kívüliek baráti szándékáról). Férje Tudás aspirációjú; ha sokat akarsz nyomulni vele, irányítsd a Science pályára, hiszen itt jól kereshetsz, ha viszont nem akarod nagyon fejleszteni, akkor dokinak (Medicine), mert itt a kezdő fizetés magasabb.

A főhős aranyvágyai

- **Meet an alien**: Egy zöldbőrűvel kell találkozni, a két itt élő közül bármelyiket üdvözöld (Greet). Ha már korábban összefutottál egy idegennel, továbblépünk.
- **Reach level 9 in a carrier:** El kell érned karriered 9. szintjére, ha még eddig nem.
- **Buy a computer:** Vegyél egy komputert. Mondjuk ufóéknál kettő is van, úgyhogy rögtön el is adhatod a tiédet, ha gondolod, anyagi helyzetedtől függően.
- **Write a blog**: A számítógépen a „Write Blog" akciót kell választanod. A mű akkor kerül nyilvánosságra (és akkor teljesül e vágy), ha elvetve az akciót simed feláll a gép mellől, ekkor kiértékeli a munkát a szimuláció. Minél többet melóztál rajta, és minél magasabb hősöd karizmája, annál jobb százalékot érsz el.
- **Build walls**: Ismerős, építs egyetlen falszakaszt, esetleg egy kis kerítést (aztán le is bonthatod persze).

A főhős platinavágya

- **Help XY-XY**: A hímnemű csészealj-pilótának kell segítened a fősodorban.

XY-XY aranyvágyai (fő sztorivonal)

- **Make friends with Jonas**: Nem lehet békétlenségben érni, össze kell tehát haverkodnod Jónással. Mivel a kezdeti pontérték -25, kezdj kétszeri bocsánatkéréssel (Apologize), majd jöhet a szocializáció, 40 pont fölé (például 20xTalk, közbeiktatva 2-3 viccet).
- **Change clothes**: XY-XY szeretne emberként kinézni, vegyél hát egy szekrényt (utolsó fül, „Wardrobe"), ha még nincs, aztán öltöztesd át a komát. Én a cowboyos metódust választottam, ha már egyszer, így talán Jónásnak is elfogadhatóbb a figura. (Persze ha nem akarsz hozzányúlni, most is elég, ha kilépsz a stúdióba, majd vissza.)
- **Buy an ingredient source**: Vegyél élelemforrást (fa, kiskert), ez már ismerős történet, lásd a 3. pályán Isabella egyik ezzel megegyező vágyát!
- **Give food to Jonas**: Főzz valami finomat, és ezt nyújtsd át Jonas komának (én megadtam a módját egy Wellington-bélszínnel, ha már haverodunk).
- **Throw party**: Irány a telefon, csapj egy bulit (Throw Party pont) az „asszimiláció" örömére.

Miután hozzásegítetted XY-XY havert, hogy megtegye az első lépéseket civilizációnk felé, tovább is állhatnál, de hát ne hagyjunk félmunkát, nejét is indítsuk el, főleg, mert plusz pályával jutalmaz ezért.

XHT-F aranyvágyai (bónuszpálya)

- **Get a job:** Munkát kell találnod, mint említettem fent, a politika a neki való (ez szokott megjeleni a sima vágyai között). Ismét: ha már pályára állítottad, ez a pont nem jelenik meg.
- **Earn §200:** Szerezz 200 simoleont; mivel a politikusi pályán a napi fizu 245$, ez hamar megoldható.
- **Buy a Hot Tub:** Bár van már egy klassz ufó-jakuzzi hátul, azért Jónás biztosan jobban érzi majd magát egy földi szerkezetben. Vásárolj tehát egy ilyet.
- **Play chess:** Egy sakkasztal szintén van az ufós nappaliban, játssz rajta egyet, úgyis kell logika a politikai karrierhez.
- **Get a promotion:** XHT-F előléptetésre vágyik, fejleszd hát, és juttasd feljebb a szamárlétrán.
- **Earn §400:** Az új lépcsőfokon több a pénz, nem lesz probléma a beszerzése (egyben négyszáz felett a 4. szinten kereshetsz).
- **Buy a Burglar Alarm:** Vegyél egy riasztót (katalógus, 5. fül)
- **Read a book:** Ha még nincs könyvszekrény, vegyél, és olvass egyet, csak a móka kedvéért (Read).
- **Get a promotion:** Újabb előléptetésre van szükség, útban a Fehér Ház felé...
- **Buy a Rug:** Az ellenség megtévesztésére tedd otthonosabbá a hajlékot egy szőnyeggel (7. fül, bármi, ami „rug")

XY-XY összeborulós partija után tovább is állhatsz, megkapod a szokásos aranyvágyat:

- A ház előtt lévő taxihívó telefonon akciózva válaszd ki az új helyszínt: **Biodome**.
- Ha azonban XHT-F is megvásárolta álmai szőnyegét, az új bónuszpályát is meglátogathatod, további ufókkal barátkozni, ez esetben a taxit az **Andromeda Arms** irányába tereld!

IV.7.8. Biodome

- **Elérhető:** az Alien Crash Site pályáról, a főhős platinavágyának teljesítése után.
- **Játszható lakók:** Noel Howard, Jessica Jones, Gilda Geld, Wooster Piggins
- **Nem játszható lakók:** -
- **Megnyitható pálya:** nem pálya nyitható meg, hanem a zárómozi

Érdekes egy helyszín, a design Nemo kapitány hajóját, a Nautilust juttatta eszembe, másrészről valamifajta kommuna is, hiszen csak akkor kerülhetsz be a „belső körbe", ha a fővezérrel, Noellel titkos kézfogást váltottál. Ez az utolsó pálya, a platina vágy teljesítése tehát a zárómozit fogja megnyitni, és ahogy már írtam, ez a vágy főhősöd aspirációs szintjétől függ. Az is különlegesség, hogy bár csak Noelnek kell segítened, Jessica is bír arany vágyakkal. Ennek csak akkor van jelentősége, ha a 100%-ra hajtasz, hiszen ennek egyik feltétele, hogy mindenkinek, akinek nemesfém óhaja van, segítő kezet nyújts, és Jessy a 15. a sorban, ezért ezt is érdemes lepörgetni, és persze én is közlöm.

Mivel hősödnek a hely alapállapota szerint nincs hely, érdemes előrevenni Noel játékát, ugyanis az ő egyik első vágya szobát építeni. Mindkét oldalra elfér egy-egy nagyobb helyiség, és ott berendezhetsz bármilyen szobát. Én a jobboldalra húztam fel egyet, úgy, hogy el lehessen járni mellette, azaz egy 9x4-est (ebbe ment egy Yamamoto), az utca felől egy 3x4-est levágtam, ide befért plusz egy vécé, tusoló, mosdó, mindjét irányba ajtóval. Az előtte lévő szobát az ágy mellett egy egységgel leválasztottam, ezt a 4x5-ös részt a hallal egybenyitottam, itt marad a komputer (ami alapesetben a hálóban alvót mindig felébresztette, ha játszottak rajtal), és mindenki boldog volt. A konyhába, ha akarsz, jobb hűtőt, tűzhelyet, de füstérzékelőt mindenképp, és persze telefont.

A jelenlevőket mind munkába állíthatod itt is. Gilda: Fashion, Jessica: Politics, Wooster: Science, és bár Noel egyik vágya az lesz, hogy az üzleti életben helyezkedjen el, ezt ne hagyd, mert a politikai vonalon kell a csúcsra jutnia! Ha nincs szükséged annyira pénzre, Woostert otthon tarthatod; 10 pontosan pedáns és közvetlen, így hamar rendet tud tenni, és fogadhatja a nap közben betérő vendégeket, akiket addig elláthat, míg a „barátgyűjtő" dolgozók haza nem érnek, és át nem veszik tőle a cimborák pátyolgatásának feladatát (persze, ha bírják még talpon).

A főhős aranyvágyai

- **Use secret handshake on Noel:** Nos, ez az a bizonyos titkos kézfogás, melyet említettem. Az internetes fórumok tanúságai szerint ebbe sokaknak beletört a bicskája – én is kb. három napig próbálkoztam.

Elméletben a lényeg a következő: mindkét karakternek 50 pont felett kell lennie kapcsolati téren, és pozitív hangulatban. Gyakorlatilag viszont Noel csak akkor fogadja a pacsit, ha minél magasabb a kapcsolati érték közte és hősöd között. Nekem a legtöbb esetben elég volt, ha mindkét fél hangulatát feltoltam extra magasra (otthon tartottam és kipihentettem őket, egy-két kisebb vágyat kielégítettem mindkettejüknél, így az aspiráció is megfelelő volt, és a hangulat úgy 75% közelében). Ekkor Noellel letámadtam hősömet, szocializálás, felmentem egészen koppanóig, 100-as értékre, és az öregfiúval egyből indítottam egy „Secret Handshake"-t, ami összejött, ebben a pillanatban lezártam a dumát, gyorsan átváltottam simemre, és vele is ugyanez: „Socialize" és „Secret Handshake". Gyorsnak kell lenni, hogy pont a 100-as, örömködős állapotban elintézd a dolgot! Ha egyébként nem jönne össze, próbáld meg megpörgetni Noel szálát – teljesen frissen ültesd le blogot írni, a kezdeti, 6-os karizmát 9-esre egy vagy két menetben feltolhatod, ezután talán olajozottabban megy a duma főhősöddel.

- **Make a meal with energy boost effect:** Nos, ez egy különleges kaja abból a szempontból, hogy nem az öt, speciális hatás egyikét kell elérned, hanem egy olyan ételt kell főznöd, melynek alkotóelemei magas Energy és Fun értéket képviselnek – egész pontosan eme pontokban 80 fölé kell menned. Mindeközben természetesen arra is vigyáznod kell, hogy ne legyen negatív hatású, hiszen mivel az attribútumokról van szó, a speciális effektek bejátszanak, azaz adott esetben készíthetsz egy energizáló ételt, amit az elfogyasztója kirókázik. Sokféle recept lehetséges, böngészd a táblázatokat, de megadok egy nekem bevált megoldást: vedd meg a legdrágább (U Probe It) hűtőt, ebben vannak az extra cuccok, majd jöhet az Ostrich (Meat) + Banana (Fruit) + Oat Flour (Grain) + Strawberry (Fruit), ezt vidd a turmixhoz: „Make Slurry". Egészségedre! (Ez egyébként egyben vágykeltő is, hátha valakivel össze kell jönnie hősödnek gyorsan, így két legyet üthetsz egy csapásra.)
- **Master a career:** El kell érned karriered csúcsára, ami remélem már menni fog.
- **Help Noel:** Segíts Noelnek aranyvágyai teljesítésében.
- **Have at least §10,000:** A családi vagyonnak el kell érnie a 10 ezer simoleont. Nekem ez legtöbbször meg sem jelent, szerintem eddigre összeszedtél ennyi tőkét, ha nem, hajrá.

Most jön a már többször említett különleges záróakkord: az alább felsoroltak közül csak a hősöd aspirációjának megfelelő jelenik meg, ezt kell teljesítened.

A főhős platinavágya

- **Romance – WooHoo with five sims:** A romantikusoknak 5 különböző simmel kell etyepetyéniük. Ha az eddigiek során ez már összejött, automatikusan kielégül ez a vágy.
- **Wealth – Get family founds to §30,000:** A vagyonra hajtóknak a családi kasszába 30 ezer simoleont kell összegyűjteni. Ha már megvan, itt is továbbléphetsz.
- **Knowledge - Master all skills:** A tudósoknak az összes jártasságot 10. szintre kell emelniük, tehát hajts rá, amelyik még hibádzik, ha mind megvan, győzelem.
- **Popularity – Have 20 friends:** A hírnévre, népszerűségre vágyóknak 20 barátot kell begyűjteni (kapcsolati érték 40 pont fölött). A sztorimód alatt jó sok mindenkivel összeismerkedtél, lehet, hogy a régebbi kapcsolatokat nem ápoltad, úgyhogy most itt a remek alkalom.
- **Creativity – Make food with a special effect:** a kreatívoknak valamilyen speciális hatású kaját kell összeütniük. Rengeteget beszéltünk erről, akár a sztorimód alatt megfőzött receptekből is válogathatsz, lehet afrodiziákum, de akár hánytató étek is.

Amint a platinavágyat kielégítetted, máris végigélvezheted a finálét, és örülhetsz...

Noel Howard aranyvágyai

- **Hire a maid:** Vegyél fel egy szobalányt (telefon / Services / Maid) – ehhez persze előbb telefont kell venned.
- **Play golf:** A katalógus 7. füle alatt találod a „Driver Pro 2006: 'Chip Shots:'" nevű minigolfpályát, vedd meg és játssz rajta Noellel („Hit Balls" akció).
- **Buy a painting worth over §1000:** Vásárolj egy legalább 1000 simoleont érő festményt, és akaszd ki a falra.
- **Add a room:** Ismét egy teljes, négy oldalán zárt helyiséget kell építened, mint a felvezetőben említettem, érdemes ezt a sztori elején elvégezni, a Biodrome mindkét oldalán van erre hely, és ezzel építhetsz hősödnek szobát jól.
- **Master Charisma skill:** Noelnek maximumra kell fejlesztenie a karizmáját. Ezt legjobb komputeren, blog írásával megejteni, ettől a koma „királyabb" lesz (cool), és könnyebben elfogadják mások, ami, tekintve Noel természetét, kívánatos is.
- **Sell a great painting:** El kell adnod egy „remek" festményt. Tekerd fel Noel kreativitását 9-es szintre, és fess egyet, a végeredmény ez lesz (az én megfelelő mázolmányom 82$-t ért). Alternatív megoldás: ha hősöd, vagy bárki más ezen a szinten van, ő is megpingálhatja a festményt, hiszen Noelnek csak eladnia kell azt...
- **Master Politics career:** Noelnek fel kell jutnia a politikusi karrier csúcsára. *Megjegyzés: ha menet közben elvesztette volna Noel az állását (két nap otthonmaradás, zsinórban), itt először a „Get a job in Politics" vágy fog megjelenni, és csak miután elhelyezkedtél, kapod meg ezt! Fontos: ha kirúgják az öreget, a komputeren keresve is csak 1. szintű beosztásba kerülhetsz vissza!*
  Ha megvannak a szükséges jártasságok, a szocializálásra kell rápülnöd. Mivel 12 haverra is szüksége lesz Noelnek, a háztartásában élőkön kívül (beleértve hősödet is) még 7 cimbit kell begyűjteni. A magas karizmájával szerintem nem gond, minden vendéget tesztelj le, kikkel jön jól ki a fickó. A „Card Trick" jól szokott elsülni, és a „Gossip", persze, rogyásig.

Jessica Jones aranyvágyai

- **Buy DJ booth:** Vegyél DJ-pultot (5. fül, utolsó cucc, 5000$ plusz 16 800 aspirációs pont).
- **Invite Sim over:** Hívj át egy simet (reggel 8 és éjfél között).
- **Party with alien:** Buliznod kell egy földön kívülivel. Mivel főhősöd az előző pályáról ismer kettőt is (ha a jutalompályát is megpörgetted, négyet), ő invitálja át valamelyiküket (akivel jobb a viszonya), és ha megjött, Jessicával mehet a „Throw Party" (telefon).
- **Get four Sims dancing:** Ez kissé aljas feladat, de aki az 1. bónuszpályán túl van, ismeri a megoldást: együtt kell táncolnia négy simnek. Kapcsold ki a „Free Will"-t (opciók, utolsó fül), és aki a házban van, állítsd oda táncolni a DJ-pulthoz (miközben lenyomva tartod a szünet gombját, különben baj lesz). Sajnos a négyesbe nem számít bele Jessie, tehát őt inkább állítsd be DJ-nek (lásd a következő pontot), és a fennmaradó négy simet ráncigáld oda. Ehhez persze kell némi szervezés, hogy egyszerre legyenek otthon, és olyan állapotban, hogy ne essenek össze a fáradtságtól (esetleg mesterszakácsoddal főzetsz egy energianövelő ételt, és beléjük tömöd). Mivel mindenki dolgozott nálam, én egy hajnali 6 órai bulit szerveztem be, ez megfelelő időpont volt minderre.
- **Use fireworks on DJ booth:** Jessicával válaszd ki a pulton a „DJ" opciót, amint beállt „szolgáltatni", válts át direkt módba, ekkor a pulton elérhetőek az extrák; bökj a „Fireworks" pontra! Nagyon vigyázz: alacsony kreativitásnál agyonvághatja az áram a csajt, és persze a pult is a szabadban legyen, mert beltéren ez a funkció tüzet okoz.
- **Use laser on DJ Booth:** Lásd az előbbi pontot, ezúttal a „Laser" opciót válaszd ki. Itt is felhívom a figyelmet az áramveszélyre – mindenképp célszerű, ha legalább 3-as szintre feltolod a kreativitást, és ez mellett a „zsokéskodás" előtt iszol egy „Skill Boost" koktélt, így tuti a buli. Megjegyzés: bár a fejlesztők nyilván úgy képzelték, hogy az egész egyben fog lezajlani, tehát áthívsz egy idegent, összetülközöd a bulit, mindenkit táncoltatsz, és ennek fénypontja lesz a két attrakció, termé-

szetesen mindezt akár négy vagy öt egymást követő napon is végrehajthatod, maga az akció a lényeg.

Közbevetés
Ha Noel arany- és főhősöd platinavágyát is teljesítetted, betöltődik a zárómozi, amely szerintem a játék kevés pozitívuma közül a legjobb, tényleg olyan, amiért érdemes hajtani. Amint ez lefutott, minden megy tovább, tehát elvarrhatod a hiányzó szálakat; le lehet pörgetni Jessica küldetését, újra sorra lehet járni a pályákat, hogy például a CAS minden elemét megnyisd (100% kapcsolati érték mindenkivel), minden jártasságot maximumra lehet növelni, és végig lehet járni az összes karrier összes lépcsőfokát – ennek metódusáról a „Szezám, tárulj!" fejezetben írtam.

No és persze, ha csak a fősodorban úsztál, sort lehet keríteni a mellékágakra is. Ahogy e fejezet bevezetőjében írtam, ezek leírására most kerül sor. Lássuk őket!

IV.7.9. Mesa Gallery (1. jutalompálya)
- **Elérhető:** A H.M.S. Amore pályáról, Hector Fromagero aranyvágyainak kielégítése után.
- **Játszható lakók:** Jasmine Yves, Rico Banana, Willy Weir
- **Nem játszható lakók:** Patricia Pitts

Ezen a pályán a főszereplő Jasmine, az ő aranyvágyait kell teljesítened – a hely egy művésztelep akar lenni, legalábbis a hölgynek ez a feltett szándéka. A többiek: Rico a romantikus életművész, ő a divatszakmába vágyik. Willy vagyonos, és nehéz jellem, az üzleti pályára szeretne állni, de ha már annyira nem kell a pénz, otthon maradhat főzni. Apropó főzés: a hely elég sajátos; van egy stúdió, egy galéria, és egy mellékhelyiség a látogatóknak. A művészek a szabadban élnek, tábori ágyakon, és még konyha sincs. Ha meg akarod tartani a hely miliőjét, vehetsz egy grillsütőt (2. fül, „Grillinator"), csak erre a gatyád is rámegy, mert egy adag 25$, úgyhogy fenébe a hangulattal, rendezz be egy normális főzőhelyiséget (én a szabadba raktam, a stúdió oldalfala mellé, amerre az asztal van). Nota bene még telefon sincs, mindenképp installálj egyet a stúdióba.

<u>Jasmine Yves aranyvágyai</u>
- **Paint a picture:** A stúdióban találsz két festőállványt is, fess meg egy képet (teljesen).
- **Sell a great painting:** Remekművet 9-es kreativitással festhetsz, szerencsére Jasmine induláskor 8-as szinten áll, így csak egyet kell léptetned. Ha elkészült, add el. Fontos: mivel e vágy ellentétje félelemként jelentkezik, a 8-as fokozaton alkotott műveket másik simmel adasd el!
- **Reach level 5 in Art career:** Jasmine a művészkarrier 3. szintjén áll, az 5. lépcsőfokra kell juttatnod. A kreativitással nincs baj, kell pluszban 1 műszaki és 2 karizma, plusz 2 barát, egyik rögtön hősöd lehet, a másik bármelyik szimpatikus lakótárs (mindegyikkel elég magas a kapcsolati szint).
- **Write a blog:** Ez is ugye már ismerős, blogot kell alkotni számítógépen, ültesd neki a lányt, ha már eleget gépeld, vessd el az akciót.
- **Have six friends:** Hat barátot kell begyűjtened (kapcsolat 40 fölött), kettő már ugye megvan, a többire rá kell hajtanod.
- **Have at least §10,000:** A családi vagyonnak el kell érnie ezt az összeget. Dolgoztasd a népet jól.
- **Buy a sculpture:** Egy szobrot kell venned, az értéke mindegy. A galériában van már egy, én mellé a „The Think Tank" nevű bigyót választottam.
- **Buy a painting worth at least §500:** Egy legalább 500$-os festményt kell venned, és kilógatni a falra.
- **Throw party:** Miután a galéria berendeztetett, rendezz nyitóbulit. Irány a telefon, és „Throw Party" – de csak reggel 8 és éjfél között.
- **Wear a costume:** Vásárolj egy „Pathologie Costume Trunk" nevű cuccot (utolsó fül, 5500$, 18.600 aspirációs pont), és öltözz át valamibe (a „Wear Nothing" és a „Wear Pajamas" nem jó, a többi oké).
- **Get four sims dancing:** A stúdióban van egy hifi, 4 simnek kell együtt táncolnia *Jasmine-on kívül* (azaz összesen 5 simnek). Aljas húzás, hiszen a házban, hősöddel együtt 4 irányítható karakter van. Sajnos a rádió nem túl vonzó, jobb, ha veszel az 5. fül alól egy DJ-pultot (utolsó cucc, 5000$, 16 800 aspirációs pont), és egy bulit összerántva imádkozol, hogy egyik vendéged nekiálljon táncolni; ekkor gyorsan ki kell kapcsolni a „Free Will"-t (opciók, utolsó fül), és aki a házban van, odaállítod a berendezéshez ringatózni.
- **Play spin the bottle:** Hectorral ezt már elsütöttük; a vásárlási katalógus „vegyes" füle alatt találod ezt a játékot (1625$, 9200 aspirációs pont kell hozzá), vedd meg, és „Play".
- **Have three lovers:** Három különböző sim és Jessica között fel kell emelni a kapcsolati értéket 75 fölé. Ugye ezt is megbeszéltük Hectornál, a féltékenységre kell odafigyelned, tehát nem a szerelmeid előtt kell enyelegni. Rico, Willy alkalmas a feladatra, plusz mondjuk hősöd, függetlenül a nemétől, ugye...

IV.7.10. The Orbit Room (2. jutalompálya)
- **Elérhető:** A Sunset Canyon pályáról, Billy Specter aranyvágyainak kielégítése után
- **Játszható lakók:** Phil Phantasm, Turk Johnson, Jessie Rose
- **Nem játszható lakók:** -

A hely házigazdája Phil, aki egy híres punkopera szerzője, és ezen megtollasodva megépítette saját lemezstúdióját. Partnere Turk, saját unokaöccse, aki saját hite szerint zenészember, és egyszer híres lesz – Phil meglátása szerint viszont egy naplopó holdkóros. Emiatt kissé hűvös a légkör a házban, hősöd feladat lesz, hogy kicsit helyrepofozza a dolgokat. A harmadik lakó Jessica, Turk szerelme, aki táncos karriert hagyott ott a fiú kedvéért.

Turk, lévén kreatív, szívesen elhelyezkedne a művészi pályán, úgyhogy hajrá. Phil már melózik, nála a feljebblépés lesz a cél, Jessica romantikus, kipróbálná magát a divatvilágban, őt is ráterelheted erre az útra. A két fiatalt egyébként érdemes összehozni, így legalább közös ágyban alhatnak.

A ház maga rendben van, hősöd kap egy üres hálószobát, egy jó ágy (Yamamoto) bele, és kész. Telefont vegyél, meg persze a komputer és járatásgfejlesztő cuccok, a tévét is érdemes jobbra cserélni. A fürdőt én egy S-alakú közfallal hosszában kettéválasztottam (úgyis van két ajtaja), az egyik felébe betömtem a régi berendezést, a másikba bepakoltam egy mosdót, plusz egy jobb vécét és zuhanyzót. Elsőre nagyjából ennyi, a többi igény és pénztárca szerint (a végére építettem a kis stúdió alá egy külön épületet, vécével, tusolóval, kicsit nagy volt a vendégjárás, és mindig foglalt volt valamelyik trónus).

<u>Phil Phantasm aranyvágyai</u>
- **Build a recording studio room**: A lemezstúdióból egyelőre egy dolog hiányzik: maga a stúdió... Semmiféle egyéb követelmény ehhez nem tartozik, azaz elég egy normál szobát építened - egy helyiséget, négy, egybefüggő fallal. Ha nem akarsz sokat szenvedni, a következőt ajánlom: a különálló kis helyiségből pakold ki a DJ-pultot az udvarra, ez ugyanis zárt helyiségben életveszélyes (a simek az ajtóban állva kezdenek táncolni, és mindenki beragad mindenhová). Ezután egyetlen falrészletet bonts le, majd építsd vissza – tadam, kész a stúdió! Bocs...
- **Buy a stereo**: Vegyél egy hifit (5. fül). Akár a kis hordozható is jó, mehet a stúdióba...
- **Invite a sim over**: Hívj át egy simet (reggel 8 és éjfél között), mindegy, kit, a meghívás a lényeg (még egyszer: telefon, Call... / XY, és „Invite Over").
- **Become friends with Noel Howard**: Philnek össze kell haverkodnia a nevezett úrral (kapcsolat 40 fölé). Itt van egy kis zavar, ugyanis Noel az utolsó főpálya főhőse, és nincs telefonja, így semmilyen formában nem tudnád Phil közelébe csábítani. Erre menet közben rájöttek a fejlesztők is, ezért Noel a pályára lépés pillanatában 50 ponttal Phil barátja, és ez a kapcsolati érték nem is romlik, akár hány napot pörgetsz meg itt – magyarul elméletileg ezzel a vággyal nem is fogsz találkozni...

- **Buy a computer worth over §2,000:** Vegyél egy komputert, legalább 2000 simoleon értékben, például ez is mehet a stúdióba.
- **Buy a metal detector:** Ezt már ismered a Sunset Canyon pályáról, a katalógus 5. füle alatt találod (1200$, 12 000 aspirációs pont). Akár el is adhatod rögtön.
- **Reach level 6 in Business career:** Phil az üzleti pálya 4. fokán áll, kettőt kell előre lépnie. Ehhez +2 karizma (4 összesen), +3 logika és +2 kreativitás (3 össz.) kell, plusz 4 haver. Számítógépet vettünk, a többit ízlés szerint, aztán hajrá.
- **Buy an arcade game:** Az 5. fül alól bármelyik videojáték-masina jó (Laser Llama, People Invaders, AE Arcade Unit).
- **Throw party:** Irány a telefon, „Throw Party", szintén reggel 8 és éjfél között.
- **Dance:** Tereld Philt a frissen vásárolt hifihez, vagy a DJ pulthoz, és „Dance" – lehet szólóban is.
- **Master the Business career:** Hogy felfuttassa a házi lemezstúdiót, Philnek fel kell jutnia az üzleti karrier csúcsára. Kemény kihívás, de rajta. Érdemes a logikához csirkedámát beszerezni, a karizmát blogozással feltolni, a kreativitáshoz pedig beszerezni egy zongorát (a stúdió újabb darabja). No és persze elkapni minden arra járót, szocializáláshoz.

IV.7.11. Jugen House (3. jutalompálya)

- **Elérhető:** A Tranquility Falls pályáról, Larry Liu aranyvágyainak kielégítése után
- **Játszható lakók:** Toothless Joe, Don Lothario, Nina Caliente, Dina Caliente
- **Nem játszható lakók:** -

A PC-s verzió ismerőseinek picit meg fog itt dobbannia a szíve, hiszen az otlani sztorimód három lakója, a Caliente-nővérek és Don, a csábító agglegény is felbukkan itt. Ám a főszereplők nem ők, hanem Fogatlan József bácsi, a mogorva trotty, a sötét oldal képviseletében. Az öreg a tulaja eme ifjúsági szállónak, és vaskalapos elvei miatt eléggé be van pöccenve lakóira. Tulajdonképpen ez a pálya szerintem csak a PC-s szál miatt került be – nevetségesen egyszerű feladatok várnak rád.

A hely berendezése maga a tökély. Van csirkedáma, számítógép, zenegép, videojátékok, egy jól felszerelt konyha, fürdő, tévé, sőt képregény-szárító is, úgyhogy a hiányzó receptet is ki lehet itt szabadítani (lásd a „Szezám, tárulj!" fejezetet!). Igazából csak egy ágy hiányzik, hősödnek, de az elfér bármelyik szobában. Elektronikából van hiány: nincs telefon (mehet az étkezőbe), füstérzékelő és robotgép. Én eladtam a grillsütőt, említettem már, hogy sok a gond vele, nem szeretem.

Döntsd el, hogy csak azt az egy-két órát akarod-e itt eltölteni, ami alatt bevégzed József bá feladatát, vagy huzamosabb időre lehorgonyzol. Ez esetben nem árt még egy fürdő, jobb berendezés (főleg a konyhába), no és ekkor el lehet küldeni a népeket melózni: az öreget politikusnak, a fiatalokat a divatszakmába. Don amúgy jelenleg tudósként dolgozik, de erre teljesen alkalmatlan – romantikus, játékos, épp, hogy nem trehány, tehát mindenképp megéri váltani.

Toothless Joe aranyvágyai

- **Talk social on a Sim:** Beszélgess valakivel, például épp főhősöddel, ha már itt van...
- **Buy a Fruit Punch Barrel:** A 2. fül alatt találod meg, 950$ az ára. Helyet bőven találsz neki.
- **Get a new Enemy:** Intézd el, hogy Joe valakivel ellenséges viszonyba kerüljön, azaz kapcsolati pontjuk -11 és -30 körüli értékre essen (Slap, Kick Out). Mindhárom lakójával 20 ponton áll az öreg, tehát nem lesz nehéz dolgod velük.
- **Get Enemy status with 3 Sims:** Még két simet fektess ki hasonlóan. Egyikük olyan legyen, akinek az erőnlét pontja alacsony (Don Lothario például jó, nála ez az érték 0). Ismét csak: a három lakó ideális a feladatra.
- **Get a new Archenemy:** Az előbb ajánlott gyenge sim és Joe között érdd el az ősellenség státuszt, azaz vidd a kapcsolati pontot -30 alá. Ezt egyébként itt is megkönnyítheted egy „Repulse" hatású kajával.
- **Win fight with a Sim:** Józsi bácsinak el kell agyalnia egy ellenségét. Erre legalkalmasabb az imént előállított haragos, és épp ezért ajánlottam egy gyengét, hiszen a győztes az lesz, akinek magasabb az erőnléti jártassága, és minél nagyobb az erőfölénye, annál biztosabb a győzelem. Épp ezért, ha tutira akarsz menni, vegyél valami erőnövelő eszközt, és fektesd neki Joe tatát. Ha elérted a 3. szintet (ha valaki bíztatja, ez elég gyorsan megy, nekem a verőbaba jött be), itasd meg egy „Skill Boost" turmixitallal (a kedvencem a Chicken + Orange + Yogurt + Corn Oil, ehhez minimum a „Nostalgix" hűtő kell), és a kinézett áldozaton válaszd ki a „Fight" interakciót. Ha nem Jóska bácsi a győztes (a vesztes fenékre huppan), ismételd. Nekem így, a 6. szintre húzott erőnléttel, a 0. szintű Donnal is a második agyalás sikerült.

IV.7.12. Andromeda Arms (4. jutalompálya)

- **Elérhető:** Az Alien Crash Site pályáról, XHT-F aranyvágyainak kielégítése után
- **Játszható lakók:** John Gray, Mary Gray
- **Nem játszható lakók:** -

Kedves barátod, XHT-F elárulta egy másik, régebb óta Földünkön érő ufóházaspár tartózkodási helyét, úgyhogy nekik is besegíthetsz picit. Mindketten tudás aspirációjúak, úgyhogy akár el is küldheted őket tudósnak, már ha tovább akarsz maradni annál az öt percnél, amely alatt letudható a pálya...

A főhős a háziúr, John, és tulajdonképpen a házukat kell berendezni, rém izgalmas meló lesz (szerintem itt fogyott el a fejlesztők kedve). Minden további kommentár helyett tehát:

- **Buy a stereo:** Vegyél valami hifit (5. fül)
- **Buy a blender:** Vegyél egy mixert (2. fül)
- **Buy a painting:** Vegyél egy festményt. (7. fül)
- **Buy a fire extinguisher**: Vegyél egy poroltót (katalógus, 2. fül, Fire Destroyer, 1000$, 1300 aspirációs pont).
- **Buy an arcade game:** Vedd meg az 5. fül alól bármelyik videojátékmasinát (Laser Llama, People Invaders, AE Arcade Unit).
- **Buy a metal detector:** Vegyél fémkeresőt.
- **Find bottle cap with metal detector:** Egy söröskupakot kell találnod (mókás). Ismételjük át: a szerkezetet megfogva (Grab) válts direkt módba, és sétálgatva figyeld, hol erősödik a hang, és fehéredik a fény (állandó vibrálás és sípolás kell), ilyenkor a „More..." menüpont alatt elérhető a „Dig" opció, ezt aktiváld. Valahol a hajléktól balra vagy jobbra, a füves placcon találsz majd ilyet, figyeld a kiírást („You have found a bottle cap."), illetve a vágymutatót.
- **Buy a television worth at least §400:** Vegyél egy legalább ilyen értékű tévét (a legolcsóbb is 500, nagyon nem foghatsz mellé...)
- **Buy an ingredient source:** Vegyél élelemforrást (fa, kiskert, akvárium), ez már ismerős történet, lásd a 3. pályán Isabella, illetve az előző „idegenes" etapban XY-XY azonos vágyát!
- **Buy a decorative plant:** Vásárolj dísznövényt (7. fül).
- **Buy an espresso machine:** Vegyél kávéfőzőt (5. fül, a sokfelkiáltójeles cucc).
- **Buy a painting worth at least §1000:** Vásárolj egy legalább ilyen értékű festményt; az előszobában jól mutat a „Montespaghetti" tájkép.
- **Buy the kitchen sink:** Vegyél egy mosdótálat (4. fül, 230$), ültesd rá egy munkapultra – például a társa mellé, merthogy a konyhában van már egy ilyen...

Ezzel vége a sztorimódnak, és ha van kedved, belevághatsz a szabadjátékba.

V. MELLÉKLETEK: KÓDOK

V.1. Általános, hasznos kódok

A két leghasznosabb kód a |moveobjects| és a |snaptogrid|. E kettővel a lakás berendezése életszerűbbé válik. Előbbivel oda is tehetünk tárgyat, ahová a játék nem engedné, például külsős cuccokat – fa, virág, szökőkút – a lakásba, képet egy fotel fölé, stb. Utóbbival a rácshoz igazítást kapcsolhatjuk ki, tehát szorosan egymás mellé is tehetünk tárgyakat. Vannak olyan, a netről leszedhető apróságok, mint konyhai eszközök (kés, mosogatótálca, szószóró), ezeket egyetlen pultra halmozhatjuk, egymás mellé, persze ehhez kell a |moveobjects| is, e kettőt együtt érdemes használni (ha kiadod az |expand| parancsot, nem tűnik el a konzol minden begépelés után). Nagyon sok mókát lehet így kivitelezni, összetolhatsz két kanapét úgy, hogy a hátuk eggyé váljon, besüllyeszthetsz a falba szekrényt, tévét, lámpát. Fontos azonban, hogy miután elvégezted a manipulálást, kapcsold ki a két kódot, mert különben a normál elhelyezésbe is bakik csúszhatnak, például nem tehetsz átlós falra ajtót, és hasonlók.

Kód	Eredménye
kaching	1000 §-t ad a családi büdzséhez
motherlode	50 000 §-t ad a család kasszájához
moveobjects on/off	A tárgyakat szabadon mozgathatod
aging -on/-off	A simek életkora nem változik
stretchSkeleton (x)	A simek nagyobbak vagy kisebbek lesznek. 2.0=duplaméret, 0.5=fele akkora, stb.
intProp maxNumOfVisitingSims 8	A megadott számú embert invitálhatod meg egy partira. A számot bármekkorára változtathatod (8 az alapérték). A „szomszédság " képernyőn add be!
boolProp snapObjects-ToGrid [true/false]	A |false| kikapcsolja a rácshoz igazítást, így egymás mellé tehetsz tárgyakat.
boolProp testingCheats-Enabled [true/false]	A |true| bekapcsolja a fejlesztői 'debug' módot.
boolprop constrainFloor-Elevation [true/false]	A |false| bekapcsolása után emelheted vagy süllyesztheted a talajt akkor is, ha tárgyak, padló, vagy falak vannak rajta.
boolProp simShadows [true/false]	A karakterek árnyékát kapcsolhatod ki vagy be (lassú gépeknél hasznos lehet)
vsync on/off	Kikapcsolása lassú gépeknél előnyös lehet, gyorsulást eredményez, némi grafikus „butulás" árán.
intProp censorGridSize (x)	Ha x=0, eltűnik a cenzoros kitakarás.
boolProp displayPaths [true/false]	Ha |true|, láthatod az útvonalat, ahová a kiválasztott sim tart.
faceBlendLimits -on/off	Ha gyermeket készítesz a CAS-ban, kikapcsolhatod az arcszerkesztés korlátait.
help	Kilistázza a családkódok jó részét (nem az összest)
exit	Bezárja a konzolablakot
expand	A konzolablak méretét változtatja meg (teljes vagy parancssoros)
gameVersion	Az |expand| kód beadása után a konzolablakban megjelenik a játék verziószáma.

A |FloorElevation| is hasznos, de csak profik használják, ugyanis az egész házat össze lehet vele kutyulni! A lényege, hogy nincs korlátozva a talaj emelése-süllyesztése, szabadon teheted azt meg, viszont minden, ami az adott négyzet *tetején* van, szintén emelkedik-süllyed, ám négyzethálósan, azaz torzul. Próbáld ki üres telken, vagy távol a háztól a következőt: a talajdeformáló szerszámmal válaszd ki a legkisebb eszközt, és áss le úgy 6-8 klikkelés mélyen (ez egy 2x2-es terület közepét süllyeszti le pontszerűen). Ezután a terület köré húzz egy falat, majd ennek tetejét burkold be valamivel. Add be a kódot (boolprop constrainFloorElevation false), és egy padlómintával a talajszintet töltsd ki (nem SHIFT-tel, hanem egyik sarokból áthúzva a másikhoz). Ha megnézed most a kis épületet, megjelent egy csúcsos tető a tetején! A magyarázat egyszerű: a padlóburkolás kiegyenlítette a talajt, viszont amilyen mértékben az megemelkedett, olyan mértékben emelkedett meg a legfelső elem is, ami esetünkben a burkolat volt (ne felejtsd el kiadni ezután a boolprop constrainFloorElevation true parancsot!). Ezt a trükköt lehet alkalmazni a medence átfestésénél (lásd az építési trükköket), különleges tetők készítésénél, többszintes alagsorok építésénél, félemeletek, szintben eltolt termek, félfalak készítésénél is – de mondom, nagyon körültekintően.

A legsokoldalúbb mégis a |boolProp testingCheatsEnabled| kód. Ennek e fejezet végén egy külön szakaszt szenteltem, érdemes áttanulmányozni!

V.2. Telekkel kapcsolatos kódok

Kód	Eredménye
boolprop lotWater [true/false]	A |false| eltávolítja a vizet a telekről (pl. a tavat)
boolprop lotTerrain-Paints [true/false]	A |false| eltávolítja a talaj „mintázatát"
boolprop show-FloorGrid [true/false]	Építési és vásárlási módban a rácsháló ki- és bekapcsolása
boolprop object-Shadows [true/false]	A |false| eltávolítja a tárgyak árnyékát a házon *kívül*
boolProp guob [true/false]	A |false| eltávolítja a tárgyak árnyékát a házon *belül*
boolprop renderSelectedSimLevel [true/false]	Ha |true|, a kiválasztott Sim esetében a falak nem „tűnnek el", még ha be is van kapcsolva ez a nézet
boolprop locktiles [true/false]	A |false| beadása után a telken kívül is elhelyezhetsz padlómintát (például a járdára, útra)
boolprop reflection-WithExtraViewer [true/false]	A tükrök tükröződése kapcsolható ki és be (lassú gépeken lehet hasznos)
boolprop renderInside-ObjectOnlyOnSelectedSimLevel [true/false]	Ha |true|, a tárgyak csak azon a szinten jelennek meg, ahol a kiválasztott Sim tartózkodik, és csak akkor, ha arra a szintre lépsz (lassú gépeknél jó)
boolprop renderSelected-SimLevel [true/false]	Ha |true|, csak az szint jelenik meg, ahol a kiválasztott Sim van, a többi láthatatlan (lassú gépekhez, főleg sokszintes háznál)

V.3. A szomszédsággal kapcsolatos kódok

Kód	Eredménye
deleteAllCharacters	Minden simet eltávolít a |szomszédságból|
TerrainType desert/temperate	A sivatagos és a mérsékelt égövi talajtípus között vált
boolprop displayNeighborhoodProps [true/false]	A |false| eltávolítja a |szomszédságból| a kiegészítő elemeket (szikla, víztorony, stb.)
boolprop displayNeighborhoodRoads [true/false]	A |false| eltávolítja a |szomszédságból| az utakat
boolprop displayNeighborhoodFlora [true/false]	A |false| eltávolítja a |szomszédságból| a növényzetet
boolprop displayNeighborhoodWater [true/false]	A |false| eltávolítja a |szomszédságból| a vizet
boolprop displayLot-Imposters [true/false]	A |false| eltávolítja a |szomszédságból| a házakat (csak grafikailag, maguk az épületek ott maradnak)
boolprop displayNeighborhoodRoadsWithModel [true/false]	A |false| eltávolítja a |szomszédságból| a hidakat
boolprop lotTerrain-Lighting [true/false]	Ha |false|, a telkek nem lesznek fényesebben kiemelve, amikor feléjük viszed a kurzort.
boolprop carsCompact [true/false]	Ha |true|, az autók részletesebbek lesznek (lassulást eredményezhet!)
boolprop ShowLotPac-kageFilename [true/false]	Ha egy ház fölé viszed a kurzort, megjelenik az épület fájlneve.
boolprop nhoodWater-Reflection [true/false]	Ki- és bekapcsolja a vizek tükröződését (lassú gépeken hálás).
boolProp carsOnRight [true/false]	Ha |false|, az autók a baloldalon haladnak, ha |true|, a jobboldalon

V.4. Filmkészítési kódok

Kód	Eredménye
boolProp enablePostProcessing true/false	Ha azt akarod, hogy az alábbi filmes utóeffektusok működjenek, először ezt kell bekapcsolnod (true!)
Slowmotion 0-8	Belassítás; 0 a normál sebesség, 8 a leglassabb
Bloom (r g b x)	Elmosás jellegű, filmes „ragyogás", mely az erős fény visszaverődését imitálja a levegőben lévő részecskékről; a három színcsatornát mossa össze, az |r|, a |g| és a |b| ezek színértéke (0-255, 0,0,0: fekete, 255,255, 255: fehér), az |x| a bloom erőssége (0-255)
vignette (centerx centery X)	Filmes hatás, ahol a fókuszpont éles, körülötte minden elmosódott; a két |center| érték adja meg a fókuszpont koordinátáját, az |X| az effektus nagyságát
filmgrain (0-1)	A film (régies hatást keltő) szemcsézettségének be- és kikapcsolása
letterbox (0.0-0.4)	A megadott méretű 'letterbox' nézetet hozza létre (fekete csíkok a kép alsó- és felső szegélyén)

V.5. Kevésbé hasznos kódok

Kód	Eredménye
boolprop renderOpaqueUI [true/false]	A |true| átlátszatlanná teszi a kezelőpanelt
boolprop displayLookAtBoxes [true/false]	Ha |true|, négyzet jelenik meg a Sim arcán, és ott, ahová néz
boolprop allObjectLightsOn [true/false]	Kivilágítja azon tárgyakat, melyek csak használatkor világosodnak ki (TV, hűtő, stb.)
floatprop particleDensity 1.000000	A romlott kajából felszálló zöld „füst" sűrűségét szabályozza.
boolprop lotInfoAdvancedMode [true/false]	Ha |true|, a szomszédságban kijelzi a telek információját. Can also just click on the 'info' button on the lot-info screen
boolprop unevenTilesFloorable [true/false]	Ha |false|, a lejtős felületre helyezett padlóminta nem jelenik meg.
Autopatch on/off	Ki- és bekapcsolható, hogy a játék jelezze, amint új patch érhető el hozzá (élő internetkapcsolat mellett).

V.6. Parancssori paraméterek

Paraméter	Eredménye
-nosound	Hang kikapcsolása
-f	Teljes képernyős üzemmód
-r<szélesség>x<magasság>	Képernyőfelbontás megadása (pl. –r800x600)
-w	Ablakos üzemmód

V.7. Csak az Egyetem kiegészítővel használható kódok

Kód	Eredménye
freshmangradesperfectComplete	A 'Gólya' [Freshman] évet tökéletes eredménnyel zárod
sophomoregradesperfect	A 'Másodéves' [Sophomore] évet tökéletes eredménnyel zárod
juniorgradesperfect	A 'Harmadéves' [Junior] évet tökéletes eredménnyel zárod
seniorgradesperfect	A 'Végzős' [Senior] évet tökéletes eredménnyel zárod
boolProp allow45DegreeAngleOfRotation [true/false]	Ha |true|, minden tárgyat 45 fokos lépésekben forgathatsz el
setHighestAllowedLevel [szint]	Megadott számú szintet építhetsz az alap 5 helyett
boolProp dormSpecificToolsDisabled [true/false]	a |true|, a kollégiumban engedélyez mindenféle építést és az addig tiltott tárgyak megvételét
H changeLotZoning [residential | community | greek | dorm | secretsociety]	Megváltoztatja az adott telek kategóriáját (lásd lejjebb részletesen!).

Itt a |45Degree| az érdekesebb, hiszen ezzel el lehet forgatni szögben a tárgyakat, így például hozzá lehet őket illeszteni átlós falakhoz is. Ezt a forgatásnál megismert módon a '<' és '>' vagy a ", és '. gombokkal tudod végrehajtani. Adott esetben szükséges lehet a |moveobjects| és a |snapobjectstogrid| kódok beadására is, hogy például egy átlós falba „vágott" ablak elé közvetlenül elhelyezhess egy széket. Természetesen az így elforgatott tárgyak használhatók lesznek a továbbiakban (csak a két másik kódra vigyázz!), bár nem árt az óvatosság, célszerű leteszteln simjeiden az eredményt.
A SetHighestAllowedLevel is hasznos, hiszen ezzel felülbírálhatod az alapértéket, és akár tízszintes házat is készíthetsz. Ezt azonban óvatosan kell kezelni, hiszen a Sims2 memóriakezelése amúgy sem tökéletes, lassú gépeken már egy 7-8 szintes épület is végzetes lassuláshoz, extrém esetben összeomláshoz vezethet. Én nem javaslom a túlépítést, persze ha valaki egy égig érő tornyot akar készíteni, és van hozzá gépe, csak rajta...
A |DormSpecificTools| és a |changeLotZoning| parancsokról bővebben a II. részben (10. fejezet, 2. szakasz)!

V.8. Csak az Éjszakák kiegészítővel használható kódok

Kód	Eredménye
FamilyFunds [Család neve] #	A szomszédság-nézetben válassz ki egy házat, vagy lent, a „családgyűjtőben" egy családot, az ő tőkéjüket növelheted vagy csökkentheted. A játékkal szállított „Roomies" család esetében például a „familyfounds Roomies 100000" a két lánynak 100 ezer $ kezdőtőkét ad; ha csak növelni, vagy csökkenteni akarod az összeget, használj műveletjelet, pl.: „familyfounds Roomies +50000" vagy „familyfounds Roomies -50000".
RoofSlopeAngle [15-75]	Építési módban a ház tetőzetének lejtését változtathatod meg (egységesen). Egy nyeregtetős házon a „RoofSloopAngle 75" például egy érdekes „alpesi tetős" hatást eredményez.
UnlockCarrierRewards	A kiválasztott Sim részére minden karrierjutalom elérhetővé válik.
MaxMotives	A házban lévő minden Sim (tehát pl. vendégeid is!) szükséglete feltöltődik.
MotiveDecay [on/off]	A szükségletek csökkenését lehet ki- és visszakapcsolni.
AspirationPoints #	A kiválasztott Sim aspirációpontjaihoz hozzáadja a megadott értéket (így azonnal aranyba- vagy platinába lehet kerülni).
LockAspiration [on/off]	A házban lévő összes Sim aspirációpontját befagyasztja.
AspirationLevel [0-5]	A kiválasztott Sim aspirációszintjét állítja be. 5 a platina.
AgeSimsCheat [on/off]	Egy új menüpontot ad az interakciós menühöz: „Set Age". Bármelyik Simre kattintva, és ezt előhívva őt tetszés szerinti korcsoportba sorolhatod.
ShowHeadlines [on/off]	A Simek feje felett megjelenő kiírásokat (gondolatbuborék, kapcsolati érték változása, stb.) lehet kikapcsolni, ez főleg a mozikészítőknek lesz öröm.
SetLotLightningFile [fájlnév/clear]	A bevilágítás leírófájlja a telepítési könyvtár TSData\Res\Lights útvonalon található. Ide elhelyezheted sajátodat (vagy a netről letöltöttet), és e kóddal megadhatod az új fájl nevét. Alaphelyzetbe állítani a „SetLotLightningFile clear" paranccsal lehet.

V.9. A „BoolProp" kód

E csaláskódot a simközösség csak „boolprop" néven emlegeti. Igaz, hogy e szókapcsolattal sok más kód is kezdődik, de ez az „igazi", a jolly joker, az aduász, a legjobb és kötelező. Mint a kreatívoknak szóló fejezet végén írtam, ezen opció a filmkészítők kincsesbányája, csodálatosan megkönnyíti a „rendezőjelöltek" életét! Mindent elérhetsz, amire szükséged lehet a „forgatás" során. Persze a „mezei csalók" (bocs a kifejezésért...) is megtalálják a maguk kis örömeit. Lássuk a gazdag kínálatot – hívd be tehát a konzolt (SHIFT+CTRL+C), és add ki a **boolProp testingCheatsEnabled true kódot** (kikapcsolása: **boolProp testingCheatsEnabled false**)! Általában a lenti opciók működnek, ha a szomszédság nézetbe, itt add be, majd indítsd el a kívánt család életét.

■ MELLÉKLET I. - KÓDOK

NAGYON FONTOS! *Ez a kód nem a játékosoknak készült, hanem a fejlesztőknek, a különféle lehetőségek tesztelésére. Épp ezért adott esetben elképzelhető, hogy valamelyiket kiválasztva összeomlik a játék, megsérül a mentési fájl, lefagy a program. Mielőtt kipróbálnád, mindenképp készíts egy mentést a felhasználói könyvtárról! Ha hibaüzenet jelenik meg a képernyőn, csak és kizárólag a* ***Reset*** *(középső) opciót válaszd, SOHASEM a Cancel vagy Delete gombot! Ha bárhol felbukkan a „Force Error" opció, soha ne bökj rá, mert tutira elszúrsz valamit. Ez alól egyetlen kivétel van, amelyet az alábbiakban meg fogok említeni.*

Megjegyzés: Az alábbiakban a lehetőségek közül csak a fontosakat, és a használhatóakat említem meg.

Create-A-Sim
Add be ezt a kódot a CAS-ban, azaz a karaktertervező stúdióban, majd mielőtt elkezdenél dolgozni (tehát még a családnév megadása előtt), nyomd le a SHIFT+N gombot! Jobbra fent megjelenik egy üzenet, mely arról tájékoztat, hogy innentől kezdve eléred az összes bőrtípust (alien, a manöken semlegesszürke színe, Egyetem kiegészítőnél a zombi kék, sebes bőre is), az összes ruházatot (NPC-k öltözéke), és hajstílust. Mindennek kikapcsolása: SHIFT+M.

A hangulatkristály
Az egyetlen kivétel a „Force Error" tiltás alól! A SHIFT nyomva tartása mellett kattints a kristályra, aztán FORCE ERROR és DELETE. Mindaddig, míg vissza nem lépsz a szomszédságba, a cucc eltűnik simed feje fölül. Filmkészítőknek ajándék!

Jártasságok, szükségletek, jellemvonások és kapcsolatok megváltoztatása
Míg a kód él, kattints bármely jártasságra, majd az egérgomb nyomva tartásával húzd el a kurzort jobbra, így beállíthatod simed adott képességszintjét. Hasonló módon bármelyik szükséglet értékét is finomra hangolhatod, megváltoztathatod hősöd jellemét és ezzel csillagjegyét, érdeklődési körét, sőt a kapcsolatpanelen akármelyik kapcsolatához fűződő viszonyát, a napi és az általános mércét a megfelelő szintre húzva. Sajnos néha nem működik ez a megoldás, de az esetek nagy részében azért igen.

Újság
Válassz ki egy simet, majd a SHIFT nyomva tartása mellett kattints az újságra. Az alábbi pontok érhetők el:

- *** Adult / Teen / Elder Jobs [Felnőtt / Tinédzser / Nyugdíjas állások]:** Az aktív sim életkorának megfelelő álláslehetőségek közül választhatsz (itt semmilyen egyéb korlát nem él, tehát egyetemet nem végzettek is választhatják a diplomás állásokat!). A rábökés után megjelenik a normál pályaválasztó ablak, ahol elvállalhatod a beosztást
- *** Set Job Level to... [Állás szintje...]:** Ha már dolgozik hősöd, itt beállíthatod a karrier szintjét.
- *** Career Rewards:** Megjelenik az összes elérhető karrier, ha bármelyiket kiválasztod, az aktív sim jutalommenüjében az ehhez tartozó karrierjutalom elérhetővé válik.

Kuka
Válassz ki egy simet, majd a SHIFT nyomva tartása mellett kattints a ház előtti kukára. A lehetőségek:

- **Check Job status:** Az aktív sim karrierje, és ennek szintje jelenik meg.
- **Test Salvaged Objects:** A trehány simek guberálhatnak a kukában, ennek szimulációja ez: hősöd különféle tárgyakat emel fel a földről, megvizsgálja, majd zsebre vágja ezeket.

Postaláda
Válassz ki egy simet, majd a SHIFT nyomva tartása mellett kattints a postaládára. Az elérhető csalások:

- **Make me know everyone**: Minden városlakó simed ismerőse lesz, 25/25 kapcsolati értékkel. Nagyon jó ismerkedéshez, egyetlen hátránya, hogy sokat fog csengeni a telefon... (ha elsőre nem megy, próbálkozz többször).
- **Make All Happy**: A házban tartózkodók minden szükségletét maximalizálja, a Környezet kivételével.
- **Make friends for me**: Mindenki, aki a házban tartózkodik, baráttá válik (50/50 kapcsolati pont). Egy pozitív interakciót általában még meg kell ejtened, hogy a szimuláció hivatalosan is beregisztrálja a státuszt.
- *** Invite all Neighbors**: Minden városlakót áthív a házba vendégnek. Vigyázat, lelassítja a játékot, a gyenge gépeket le is fagyaszthatja! Én ehelyett inkább a fentebb említett opciókat ajánlom.
- *** Show Facial Anims**: Simed különféle grimaszokat vág mindaddig, míg nem törlöd az akciót.
- *** Makes All Motives Static / Dynamic**: Ez két opció, az elsővel lefagyasztod a szükségleteket (nőni nőhet, de nem csökken), a másodikkal feloldod a zárolást.
- *** Teleport Here:** Az aktív figura ott terem a postaládánál.
- *** Stop All Animations on Sim**: Kikapcsolja az adott sim animációját.
- **Trigger Birthday...** : A menüből válaszd ki az egyik családtagot, a saját interakciói között megjelenik a „Felnő" (Grow Up) opció, és ugyebár erre kattintva beindul a korcsoportváltás.
- **Dissallow Visitors:** Többet egy látogató sem érkezik a házba (filmforgatáshoz nagyon jó, nincsenek váratlanul felbukkanó figurák!). Visszakapcsolása ugyanitt, az e pont helyett megjelenő „Allow Visitors" ponttal.
- **Test Ballons:** Hősöd feje felett különféle gondolatbuborékok jelennek meg.
- **DBG – FORCE Create Townies**: Újragenerálja az összes városlakót.
- **DBG – FORCE Create All NPCs**: Újragenerálja az összes NPC-t. Figyelem! Ez a pont és az előző nem ajánlott, ugyanis nagyon hosszú ideig tart! Csak akkor van értelme, ha az alapértelmezett bőrszíneket, fejformákat, testeket lecserélted, ekkor e két opcióval előállíthatod a kívánt közösséget.
- **Display Lot Value**: A ház értékét mutatja meg.
- **Create / Remove Break Inducer**: Elméletileg a megfelelő körülmények megléte esetén (alvó simek, éjfélóra) ezt bekapcsolva mindig befut egy betörő, bár nekem nem igazán működött.
- **DBG – Force Bills**: Egy játékórán belül megjelenik a postás, és hozza a számlát.

Egyetem csomag esetén, a kampuszban az alábbi pontok hasznosak még:

- **Random Secret Members:** Csak az Egyetem csomagban van értelme, vételenszerűen legenerál pár komát, akik a Titkos Társaság tagjai. Egyelőre még nem találtam sok hasznát.
- **Make Professor...:** A kiválasztott szakirány professzora megjelenik a hajlékban. Ez ugye remek, hiszen ha simed a saját területéről választ, a koma korrepetálhatja őt, vagy szocializálni lehet vele pontokért.
- **Grad Party Cinematic:** Lejátssza a diplomaosztó parti moziját az aktív sim főszereplésével.

Csak az „Éjszakák" kiegészítőben megjelenő pontok:

- **DBG – FORCE Create All EP2 NPCs:** Mint az alapjátéknál, csak ez az Éjszakák NPC-pakliját generálja újra (a táskás nénit, a fővámpírokat és a többieket).

Számlák
Ha akár normál módon, akár a fent leírt módszerrel megérkezik a számla, vedd ki a szekrényből, és pakoltasd le valahová. Ezután az alábbi akciókat érheted el, ha SHIFT-tel kattintasz rá:

- **Force Repo Man**: Befut a végrehajtó.
- **Get Repogun**
- **Make Delinquent:** A képernyőn megjelenik a fizetési felszólítás.

Különféle tárgyak
A SHIFT nyomva tartása mellett különféle tárgyakon speciális hatásokat hívhatsz elő, ebből csemegéztem, csak a legfontosabbakat:

- **Tusoló, mosdó, kád, vécé, munkapult, tűzhely:** Tisztasági szintjüket állíthatod be [*Set Dirty State...]: Dirty (koszos), Clean (tiszta), Ultra-Clean (ultratiszta, a nagyon pedánsak szuperpucolása).
- **Vécé:** El lehet „dugítani", ha épp pumpálni támad kedved [*Set Clogged State...].

- **Hűtő:** Azonnal és ingyen feltöltheted (Restock).
- **Műszaki tárgyak:** A „Set Maintenance Level" opcióval elronthatod ezeket, ha javítani szeretnél.
- **Edzőgép:** *FIGYELEM! Az ezen elérhető „Get Fat" opció hibát okoz! Ha kiválasztottad, azonnal válaszd ki a „Reset" opciót!*
- **Hifi:** A „*DEBUG - Set Low/Medium/High Level" Simed rejtett jártasságának, a táncolásnak tudásszintjét állíthatod be (ösztöndíjra készülő gyereknek igen hasznos!).
- **Biliárd:** A „Pool Skill..." alatt 5, illetve 20 pontot adhatsz hozzá simed rejtett biliárdozási képességéhez, vagy ugyanilyen értéket levonhatsz belőle. A „Show Skill" megmutatja, hősöd hány pontot kapart össze eddig ebben a jártasságban.
- **Teleszkóp:** Válaszd ki a „DEBUG get abducted" pontot, és simedet elraboljják az ufók.
- **Telefon:** Itt a „DEBUG – Test Incoming Call" az érdekes, a telefon megcsörren, és simed dumál valakivel (ismét csak filmhez jó).
- **Lépcső:** Itt a magyar verzió picit bekavar; angolban egyetlen Walk menü van, ebben öt opció: Normal (normál), Run (szaladva), Happy (boldogan), Mad (dilisen), Sad (szomorúan). Miután bármelyiket kiválasztottad, mondd meg simednek, hová menjen, és ő a beállított módon fog a lépcsőn közlekedni. A magyar verzióban a „Walk.../Run" megvan, a másik négy külön, magyar menüben van, melynek neve „Séta...".
- **Ablak:** A falakat állítsd normál helyzetbe (azaz mindig látszanak), ekkor ki lehet választani a *Look Out (kibámulás) és *Wash (ablakpucolás) akciókat.
- **Bowling-pálya (Éjszakák csomag):** Ki- és be lehet kapcsolni a csúszást és esést, így profi tekézős filmet gyárthatsz, simed nem fog eltanyázni.

Sim
A SHIFT nyomva tartása mellett kattints az aktív simen. Az alábbiakat aktiválhatod:

- **Change Fit...:** A sim testalkatát változtathatod meg: Fat (kövér) vagy Thin (sovány).
- **Change Suit**: Adott ruhába lehet átöltöztetni simedet. A választék: Maternity (kismama/kispapa ruha) or Pajamas (pizsama), Swimsuit (úszódressz) or Workout (edzőruha), Underwear (fehérnemű) or Naked (meztelen), Formal (ünnepi öltözék), Casual 1 (mindennapos öltözet). Ahol két lehetőség van, ott kapsz majd még egy dialógusablakot a döntéshez.
- **Set to Birthday:** Simed saját menüjében megjelenik a „Felnő" (Grow Up) opció (hasonló a postaládán található akcióhoz).
- **DEBUG Interaction:** Fel lehet vidámítani a szomorú simet (Cheer Up), illetve, ami még jobb, hősöd 1000 befolyáspontot kap (Give Influence Points).
- **Display...:** Itt főleg a „Gender Pref" érdekes, és ez is inkább az Éjszakák csomagban, azt mondja meg, a sim melyik nemet preferálja (ha sokat románcolattad fiúkkal, a Male fog itt megjelenni).
- **Kill...:** Simed megölése. Választható a "Die By Flies" (legyek általi halál), a "Give Dead Token", vagy idős sim esetében a "Die from Old Age " (természetes, öregkori halál). A „Give Dead Token" egy, a többi halálnem közül véletlenszerűen kiválasztott eset. Ehelyett én inkább „Rodney halálgenerátorát" ajánlom, lásd lejjebb!
- **Make Selectable / Make Unselectable:** A sim választható lesz, illetve nem (ha úgy tetszik: bekerül a családba, illetve ki onnan); ezzel például egy látogatót bepakolhatsz a famíliába.
- ***Set Aspiration... / Desperation 1:** Kis hiba, az utóbbi pont kimaradt az előzőből. Hősöd aspirációs szintjét állíthatod be (alsó vöröstől platináig).

2. menü
- ***Spawn...: Lásd a következő pontban!***
- **Set Aspiration...:** Simed életcélját változtathatod meg.
- **Give/Remove Cellphone**: Csak egyetemnél. Ha még nincs, adhatsz egy simnek mobiltelefont, ha van neki, elveheted tőle.
- **Give/Remove MP3 Player**: Mint fent, MP3 lejátszóval.
- **Give/Remove Handheld**: Mint fent, kézi videojátékkal.
- **Add to Secret Society**: Csak az Egyetem csomaggal használható, az aktív sim azonnal a Titkos Társaság tagja lesz. (Sajnos ez csak azt jelenti, hogy elmehet a székhelyre, de például az egyenruhát nem kapja meg.)
- **Set Age Young Adult:** A sim fiatal felnőtt lesz (ez az egyetlen lehetőség, hogy ilyen figurát teremts a normál lakószomszédságban!).
- **Plan Outfit**: Ugyanazt az ablakot hozza be, amit ruhavásárláskor látsz egy közösségi helyen, azaz hősöd ruházatát módosíthatod (ez néha hibát generál, a Reset megnyomása ilyenkor itt is segít).

Extra pontok:
- ***Toggle Zits:** Kamaszoknál jelenik meg, a pattanásokat lehet be- és kikapcsolni.
- ***Kid Gets an A+:** Tanulónál érhető el, a srác A+ (5*) minősítést kap a suliban.
- **Enter College Cinematic:** Kamaszok esetében a kollégiumba költözős animációt „vetíti le".

- **Csak az „Éjszakák" kiegészítőben megjelenő pontok:**
- **Make Vampire / Cure Vampire:** Egy simet ennek segítségével vámpírrá változtathatsz, illetve ha már az, meggyógyíthatod.
- **Make Furious with this Sim:** Válassz ki egy simet, majd egy másik komán add ki ezt a parancsot, és ő hősöd haragosa lesz (lásd: III. rész, 7/1.).
- **!Make Sim My Contact**: A kiválasztott sim hősöd alkalmi ismerőse lesz (lásd: III. rész, 7/3.)
- **!Set Score:** Ha randin vagy, a minijáték szintjét választhatod meg, lásd: III. rész, 6.1.

Sim – A SPAWN menü
Külön vettem ezt a pontot, mivel lényegesen összetettebb, mint minden eddigi. Játék, mint fent, azaz a SHIFT nyomva tartása mellett egy simre kattintva, és a megjelenő menüben a **Spawn...** menüpontot választva érheted el a következőket.

- **Drop Wants Test Objects:** Egy nagy sárga doboz jelenik meg. Erre kattintva az alábbi opciókat találod (csak a működők és jók):
  - **Recalc:** Vágyak és félelmek (saját, vagy mindenkié) újraosztása.
  - **Prepare Pleasantview [Szépkellemes előkészítése]:** Szépkellemes alaphelyzetbe állítása.
  - **Prepare Strangetown [Odaát előkészítése]:** Odaát alaphelyzetbe állítása.
  - **Prepare Veronaville [Veronaváros előkészítése]:** Veronaváros alaphelyzetbe állítása.

FIGYELEM! *A sárga dobozoknál sima klikkelés kell, és nem SHIFT-es!*

- **Chance Card Tester**: Ismét a sárga doboz. A „Chance Card Dialogs" segítségével leteszteltheted a különféle szakmák dialógusait. Ennél fontosabb azonban a két „Force": a „Force Chance Card...", majd az „On" pontokat választva minden nap, amikor simed elmegy melózni, kap egy esélykártyát. Kikapcsolása ugyanígy, az „Off" pontra bökve. A „Force Outcome..." alatt beállíthatod, hogy amikor rábóksz valamelyik pontra, mindig a pozitív eredmény jöjjön ki (Success), vagy mindig a negatív (Fail), illetve alaphelyzetbe állíthatod az egészet (Clear).
- **Paul's Reaction Tester**: Az ismerős sárga doboz, rákattintva az aktív sim különféle reakciókat mutat be (csudás dolog filmforgatáshoz!). Az első pár pontban az animáció paramétereit adhatod meg: Loops (hányszor játssza le a szimuláció), Loops (0 vagy 1, utóbbi esetében folyamatos a lejátszás), illetve Timeout (az animáció adott ideig látható).
  - Do Consolable Cry: Sírás, melynek láttán a kedves ismerős vigasztalásba kezd.

■ MELLÉKLET I. - KÓDOK

Column 0:
- Watch Distressed (döbbent nézés)
- Whine
- Tantrum mild (gyengetoporzékolás)
- Laugh mild (gyenge nevetés)
- Laugh strong (erős nevetés)
- Shoo (elhessegetés)
- Cheer (éljenzés)
- Boo (fújolás)

Column 1
- Laugh at (kikacagás)
- Yell at (rákiabálás)
- Disgust (undor)
- Pine
- Smell Bad (rossz szag)
- Annoyed
- Smell Yummy (finom illat)

Column 2
- Embarrased (szégyen)
- Shake head (fejrázás)
- Shocked (döbbenet)
- Sigh (sóhaj)
- Cry mild (gyenge sírás)
- Shrug
- Surprise (meglepetés)
- Startle
- Noise bad (kellemetlen zaj)

Column 3
- Lecture mild (gyengéd feddés)
- Lecture strong (erős feddés)
- Tantrum strong (erős toporzékolás)
- Why me (miért én?)
- Approve
- Admire (csodálat)
- Disapprove
- Worry (félelem)
- Attraction
- Youre Crazy (dilis vagy)

Column 4
- Wave (integetés)

- **Scenario Tester:**
  - **Add Me to Private School:** Gyereknél és tininél van értelme, a srác bekerül a magániskolába.

- **MakeMeSick Tester**: Kiválaszthatsz simed számára egy betegséget, az alábbiak közül: Cold (megfázás), Flue (influenza), Morning Sickness (kismamák hányásos baja), Food Poisoning (ételmérgezés), Pneumonia (tüdőgyulladás), plusz van itt még egy „Immune" opció is, ekkor hősöd immúnis lesz a betegségekre.

- **Tom's Clothing Tester**: Egy, a boltokból ismerős állvány, melyen különféle ruhákba öltöztetheted simedet, az alábbiak szerint:
  - **Plan Outfit**: Ugyanazt az ablakot hozza be, amit ruhavásárláskor látsz egy közösségi helyen, azaz hősöd ruházatát módosíthatod.
  - **Force Redress**: Simed ruházatát „alaphelyzetbe" állítja.
  - **What Clothes Do I Have?**: Végigpörgeti simeden az összes ruhát, amilye van (sőt, többet).
  - **Dress Like NPC**: Bármelyik NPC ruháját felveheted; értelemszerűen a gyerekek, tinik és öregek nem mindegyikhez juthatnak hozzá.
  - **Work...** : Az összes karrier munkaruházatát megtalálod itt. Mivel az egyes melókon belül is változik az öltözék az adott munkakörnek megfelelően, a második körben arra is válaszolnod kell, melyik lépcsőfokhoz tartozó ruhát öltse magára simed.
  - **Burnt Skin**: Kormos bőr, égett ruha, a tűzeset áldozatának kinézete.
  - **Party...**: Csak az Egyetem csomagban működik, és csak fiatal felnőttnél. A két speciális buli öltözékét veheted fel: a tógát és a diplomaosztó egyenruháját.

- **Tombstone of L&D (Life and Death)**: Ezt kiválasztva megjelenik egy sírkő (mely a családkódot kikapcsolva sem tűnik el), az alábbi opciókat ezen kattintva érheted el. (Megjegyzés: új családtag generálásánál természetesen itt sem lépheted túl a 8 fős limitet!)
  - **Add To Family...**: A hajlékban tartózkodók közül bárkit családtaggá tehetsz.
  - **Add Neighbot To Family...**: A menüből kiválasztható városlakó simet hozzáadja a családhoz. Vannak itt NPC-k is, bár ők csak kis ideig maradnak.
  - **Age Transition / Age Transition Cinematic**: Egyből öregkorba léphet simed, utóbbival a megfelelő mozival együtt, előbbivel simán.
  - **Die From Old Age**: Csak akkor jelenik meg, ha simed idős, ekkor természetes halállal meghal.
  - **New Toddler Girl / Boy**: Egy véletlenszerűen generált totyogó lány vagy fiú kerül a családba.
  - **New Adult Female / Male**: Egy véletlenszerűen generált felnőtt nő vagy férfi kerül a családba.
  - **New Child Girl / Boy**: Egy véletlenszerűen generált leány- vagy fiúgyermek kerül a családba.
  - **New Teen Female / Male**: Egy véletlenszerűen generált tinédzserlány vagy fiú kerül a családba.
  - **New Elder Man/Woman**: Egy véletlenszerűen generált idős hölgy vagy úr kerül a családba.
  - **New Baby:** Egy véletlenszerűen generált újszülött érkezik a családba.
  - **Rename Sim**: Az aktív sim tetszés szerint átnevezhető (csak a keresztneve).
  - **Make me friendly to everyone here:** A házban tartózkodó összes sim kapcsolata 90/90 lesz. Egy pozitív interakció kell még utána, hogy a megfelelő státuszt a szimuláció beregisztrálja (baráti vagy romantikus).
  - **Make me Alien Pregnant**: Az aktív sim ufóbébivel lesz terhes.
  - **Get Pregnant with...**: Az aktív sim terhes lesz a megadott családtagtól, függetlenül a köztük fennálló nexustól, és *az aktív sim nemétől*. Ezzel az opcióval elérheted például, hogy az azonos nemű együtt élőknek genetikailag megfelelő gyermeke szülessen, vagy családi drámafilmhez anyukának a fiától...
  - **CINECAM BABY**: Generál egy gyermeket véletlenszerűen, mégpedig a „születős" mozival.
  - **Yoga - Current Clothes**: Simed jógázni kezd, abban a ruhában, ami rajta van.
  - **Workout Current Clothes**: Simed gyúrni kezd (tévé vagy hifi előtti tornázás), a rajta lévő ruhában.

- **Rodneys Death Creator**: Az összes halálnem közül választhatsz egyet simednek. Arra ügyelj, hogy ha túl nagy tempóban adod ki ezt a parancsot (például egy nyolctagú famíliában mindenkit nekiállsz eliminálni), a kaszás bennragadhat a hajlékban, tehát tarts néha egy kis szünetet...

- **CAS Reset Household:** Sárga doboz, eddig egy értelmét találtam: behoztam a családba pár városlakót az L&D sírkővel, nekik viszont nem voltak vágyaik. A doboz egyetlen opcióját aktiválva mindenki vágypanelje frissült, így az új simek is megkapták végre ezeket.

- **Sim Modder: Csak az „Éjszakák" kiegészítőben érhető el!** Az egyik legjobb cucc (egy kis pelenkás baba), rengeteg, korábban nehezebben előcsalogatható funkciót találsz meg egy helyen:
  - **Set Age:** Beállíthatod az aktív sim (Me), egyszerre az összes sim (All), illetve az adott helyszínen lévő, kijelölt sim (Other Sim...) életkorát, azaz generációs fázisát.
  - **Motives:** Ugyanilyen személyre szabottan lehet a szükségleteket változtatni; lehet egy-egy szükségletet állítani (MAX: maximum, MIN: minimum, MID: középérték), illetve ugyanezekkel a paraméterekkel az összest egyszerre (MAX All, MIN All, MID All). Pluszként megtalálható itt is a postaládánál bemutatott statikus / dinamikus beállítás is.
  - **Personality:** A személyiséget lehet megváltoztatni, a fenti csoportosítás szerint, itt is a MAX, MIN és MID paraméter található meg, azaz a kiválasztott jellemvonást lehet 10, 0 vagy 5 pontos értékre állítani.
  - **Skills:** Hasonlóan a fentiekhez, az adott sim, más simek, vagy mindenki jártasságát tudod állítani; egyenként vagy egyszerre, a fenti paraméterekkel (MAX, MIN), illetve egyet léptethetsz felfelé (Up One), vagy lefelé (Down One).
  - **Carreer Rewards:** A kiválasztott, az összes jelenlévő, vagy az aktív sim számára elérhetővé teszi az összes karrierjutalmat.
  - **Aspiration:** Komplex lehetőség. Egyrészt be lehet gyűjteni egy csomó aspirációs pontot (All Reward Points), aztán a kiválasztott simnek vagy simeknek a szintjét állíthatod be (egyszerűbb, mint a sim+SHIFT módon), plusz az életcélt is átvariálhatod. Itt csak annyit kell megjegyeznünk, hogy a fejlesztési fázisban pár aspirációnak más neve volt, így a Hírnév nem Popularity, hanem Reputation, a Vagyon nem Fortune, hanem Wealth, és van egy Power, amit nem érdemes kiválasztanod, mert ehhez nem kapcsolódik semmi.
  - **Relationships:** A kapcsolatokat lehet adjusztálni. A szintek: Loves (szerelem), Likes (barátság), Neutral (semleges), Dislikes (negatív viszony), Hates (ellenség). Ezek beállíthatók úgy, hogy mindenki érezze egymás iránt (All to All), mindenki az aktív sim iránt (All to Me), az aktív sim mindenki iránt (Me to All), az aktív sim egy kiválasztott koma iránt (Me to Other...), egy kiválasztott fél az aktív sim iránt (Other to Me), illetve az aktív sim és egy kiválasztott sim kölcsönösen egymás iránt (Mutual with Other).
  - **Vampire...:** Ez is jobb, mint a korábban bemutatott simes megoldás. Az adott helyszínen lévők közül ki bárkit (Other), az aktív simet (Me), vagy mindenkit (All) vámpírrá változtathatsz (Make...), illetve a jelenlévő vérszívók közül meg is gyógyíthatsz bárkit (Cure...).
  - **Influence:** Feltöltheted a kiválasztott (Other), az aktív (Me) vagy mindenki (All) befolyásmércéjét maximumra (azaz kiteljesíted a mércét, és megkapod a 10 ezer pontot).

V.10. Konzolos kódok

Megjegyzések:
Az irányok a d-padon adandók be.
L, L1, L2: baloldali tűzbillentyűk.
R, R1, R2: jobboldali tűzbillentyűk.

Ahhoz, hogy 2.-8. pontban lévő csalások működjenek, először a „gnómot" kell elővarázsolnod, mely elméletileg egy kerti törpe, gyakorlatilag pedig – Xboxon biztosan, én ezen toltam a játékot - egy piedesztálon álló szürke hangulatkristály, mely a járda mellé, a kuka és a postaláda közelébe kerül. Előcsalogatása sem volt egyszerű: szünetmenü a Start gombbal, majd belépés egy almenübe (például az építési katalógus), és ekkor beadva a kódot – a megadott gombokat sorban egymás után kell megnyomnod – érvényesítette a játék a lépésemet (lehet, hogy más platformon a szünetmenü sem kell, futó játék közben kell mindezt megtenned!). Ha megvan a gnóm, már nem kell a szünetmenü, hiszen ugye több olyan kód is van, ahol a menüből kiléptető gombot (Xboxon a „B") kell többször leütnöd. Még valami: ha a gnóm közelében van valami vagy valaki, és a kurzor hatósugara mindet befogja, a kiválasztó listán egy *üres* helyet látsz, ez jelzi a cuccot, ugyanis a készítők nem adtak neki nevet.

A sikert egyébként egy elég érdekes, - bocsánat, de - elélvező női hang jelzi. Innentől kezdve a kódok vagy működnek, vagy nem, a fórumok tanúsága szerint is teljesen rapszodikus, hogy összejön, vagy sem. Nagy valószínűséggel egy megfelelő tempót vár a szimuláció, azaz adott, állandó – tapasztalatom szerint elég gyors! - időintervallumban kell lezongoráznod a kódsort (ha nem jól csinálsz valamit, néha egy brekegésszerű „aa" hang hallik, de ez se mindig). Ráadásul hiába fogadja el a gép az adott kódot, sokszor csak az elsőként beadott kód él, a többi nem jelenik meg, máskor pedig egy zongorázás után a korábban már élő opciók is eltűnnek. Végtelen türelem és kitartás kell tehát ahhoz, hogy konzolon csalni tudj...

Megjegyzés: a 2.-5. kód, melyet [*] formában megjelöltem, hivatalos kód, mely a thesims2.com címen is megtalálható, és nekem is működött, még ha a fenti nehézségekkel is (plusz a hajókürtöt, annak viszont haszna semmi). A többi az internetről összeszedett, ám ezeket nem tudtam működésre bírni Xboxon, viszont nagyon sok helyen állították, hogy használhatóak (főleg a PS2 tulajok), így feltüntettem őket, hátha valakinek sikerül, kárt biztosan nem okoznak.

Extra kód: *Ha a nyitóképernyőn kiválasztod a „Credits" opciót, és lenyomod a [jobb, le, jobb, le, jobb] kombinációt (mindegyik platformon működik), jobbról beúszik a stáb fotója!*

Hatás	GameCube	PS2	XBOX	Interakció, megjegyzés
Csalásgnóm	L, R, fel, A, Z	L1, R1, fel, X, R2	L, R, fel, A, fekete	Az alábbi kódokhoz ez a kis trófea szükséges!
9999$ [*]	R, L, Z, jobb, bal	R1, L1, R2, jobb, bal	R, L, fekete, jobb, bal	A gnómon válaszd ki a "Give Sim Money" opciót!
Adott jártasság beállítása egy szintre [*]	Y, B, X, Z, bal	háromszög, kör, négyzet, R2, bal	Y, B, X, fekete, bal	A gnómon válaszd a "Change Skill - [név].../change to [szint]" opciót!
Ido elorepörgetése 6 órával [*]	X, B, L, fel, le	kör, négyzet, L1, fel, le	B, X, L, fel, le	A gnómon válaszd az "Advance 6 Hours" opciót!
Minden helyszín elérése [*]	X, B, bal, X, fel, X	kör, L2, bal, kör, fel, kör	B, fehér, bal, B, fel, B	A gnómon válaszd ki az "Unlocks.../Unlock All Locations" opciót!
Minden tárgy elérése	Z, X, le, bal, fel	L2, kör, le, bal, fel	fekete, X, le, bal, fel	A gnómon válaszd ki az "Unlocks.../Unlock All Objects" opciót!
Minden recept elérése	Z, B, fel, le, jobb, A	R2, négyzet, fel, le, jobb, X	fekete, B, fel, le, jobb, A	A gnómon válaszd ki az "Unlocks.../Unlock All Recipes" opciót!
Minden szükséglet maximumra	fel, X, fel, jobb, Z	fel, kör, fel, jobb, L2	fel, X, fel, jobb, fekete	A gnómon válaszd ki a "Fill All Motives" opciót!
Minden divatcucc elérése	B, Z, le, jobb, B	négyzet, R2, le, jobb, négyzet	B, fekete, le, jobb, B	A gnómon válaszd ki az "Unlocks.../Unlock All Clothing" opciót!
Hajókürt	R, L, R, L, Y	R, L, R, L, háromszög	R, L, R, L, Y	Egy izmos hajókürt hang.

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

	Pedáns [Neat] Trehány [Sloppy]	Közvetlen [Outgoing] Zárkózott [Shy]	Aktív [Active] Lusta [Lazy]	Játékos [Playful] Komoly [Serious]	Kedves [Nice] Mogorva [Grouchy]
Kos [Aries]	5	8	6	3	3
Bika [Taurus]	5	5	3	8	4
Ikrek [Gemini]	4	7	8	3	3
Rák [Cancer]	6	3	6	4	6
Oroszlán [Leo]	4	10	4	4	3
Szűz [Virgo]	9	2	6	3	5
Mérleg [Libra]	2	8	2	6	7
Skorpió [Scorpio]	6	5	8	3	3
Nyilas [Sagittarius]	2	3	9	7	4
Bak [Capricorn]	7	4	4	8	5
Vízöntő [Aquarius]	4	4	4	7	6
Halak [Pisces]	5	3	7	3	7
Csillagjegyek és jellemek					

Csillagjegy	Kihez való	Kihez nem való
Kos [Aries]	krek, Bika	Rák, Mérleg
Bika [Taurus]	Kos, Mérleg	Szűz, Rák
Ikrek [Gemini]	Halak, Szűz	Bak, Kos
Rák [Cancer]	Bika, Skorpió	Ikrek, Kos
Oroszlán [Leo]	Nyilas, Rák	Bak, Iker
Szűz [Virgo]	Vízöntő, Nyilas	Oroszlán, Bika
Mérleg [Libra]	Szűz, Rák	Halak, Skorpió
Skorpió [Scorpio]	Halak, Oroszlán	Mérleg, Vízöntő
Nyilas [Sagittarius]	Halak, Bak	Mérleg, Skorpió
Bak [Capricorn]	Vízöntő, Bika	Oroszlán, Iker
Vízöntő [Aquarius]	Bak, Nyilas	Skorpió, Szűz
Halak [Pisces]	Skorpió, Ikrek	Oroszlán, Kos
Csillagjegyek: vonzás és taszítás		

Kapcsolat	Napi	Hosszútávú
Házastársak	70-90	70-80
Lakótársak	10-45	0-20
Testvérek	-10-49	1-49
Gyermek a szülő felé	20-49	20-49
Szülő a gyermek felé	30-60	30-60
Nagyszülő az unoka felé	30-60	30-60
Unoka a nagyszülő felé	10-40	10-40
Unokatestvérek	1-49	1-49
Nagybácsi, nagynéni az unokahúg, unokaöcs felé	1-49	1-49
Unokahúg, unokaöcs a nagynéni, nagybácsi felé	1-49	1-49
Családi kapcsolatok: induló pontértékek		

Csillagjegy	Ideális szakmák	Elfogadható szakmák	Ideális aspiráció	Elfogadható aspiráció
Kos [Aries]		hadsereg, rendvédelem, sportoló		Hírnév
Bika [Taurus]		munkakerülő, politikus, üzletember		Hírnév, Kicsapongás
Ikrek [Gemini]	hadsereg, sportoló, szórakoztatóipar		Vagyon (sportoló)	
Rák [Cancer]		gyógyászat, term.tudomány	Család	
Oroszlán [Leo]	gasztronómia			Hírnév
Szűz [Virgo]	gyógyászat, term.tudomány		Tudás, Család	
Mérleg [Libra]	munkakerülő, politikus, üzletember, művész		Vagyon (üzlet), Hírnév, Kicsapongás	
Skorpió [Scorpio]	hadsereg, rendvédelem, term.tudós (Egyetem!)			Vagyon
Nyilas [Sagittarius]	bűnöző			Hírnév
Bak [Capricorn]		gasztronómia, paranormális	Család	
Vízöntő [Aquarius]		munkakerülő, politikus, üzletember		Hírnév, Kicsapongás
Halak [Pisces]		rendvédelem, szórakoztató ipar	Család (legjobb!)	
Csillagjegyek és aspiráció és karrier				

Kapcsolat	Magas Asp.	Közepes Asp.	Alacsony Asp.
Házastárs	20000$	10000$	5000$
Gyermek	10000$	5000$	2500$
Unoka	2500$	1250$	625$
Barát; ált. kapcs.: 75-100	1000$	500$	250$
Barát; ált. kapcs.: 50-74	500$	250$	125$
Örökség és aspiráció			

Az összeg az általános (hosszútávú) kapcsolati pontszám arányában értendő; ha az elhunyt közepes aspirációs szinttel bírt, és házastársához fűződő kapcsolata 90 pont volt, a házastárs 9000$ kap.

Bűnöző [Criminal]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Zsebtolvaj Pickpocket	-	-	-	-	-	-	-	-	11-17	6	**H** K Sz **Cs** P Sz V	5	196	980
2	Kézbesítő Bagman	-	-	-	-	-	-	-	-	17-1	8	**H K Sz** Cs P Sz V	5	280	1400
3	Buki Bookie	-	-	-	-	-	1	-	-	11-18	7	H **K Sz** Cs P Sz V	5	385	1925
4	Szélhámos Con Artist	-	-	-	-	-	3	-	1	9-15	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	490	2450
5	Menekülő sofőr Getaway Driver	-	2	-	1	-	4	-	2	22-6	8	H K Sz Cs P **Sz V**	5	595	2975
6	Bankrabló Bank Robber	-	4	-	2	-	5	-	3	15-23	8	H K Sz Cs P **Sz V**	5	742	3710
7	Besurranó tolvaj Cat Burglar	-	4	-	5	-	7	-	3	21-3	6	H **K Sz Cs** P Sz V	5	896	4480
8	Hamisító Counterfeiter	-	7	-	6	-	7	-	4	9-15	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	1064	5320
9	Csempész Smuggler	-	7	-	7	-	9	-	5	2-8	6	**H K Sz** Cs P Sz V	4	1575	6300
10	Bűnöző lángelme Criminal Mastermind	-	10	-	8	-	10	-	7	17-23	6	**H** K **Sz** Cs P Sz **V**	4	1925	7700

Gasztronómia [Culinary]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Mosogató Dishwasher	-	-	-	-	-	-	-	-	14-22	8	**H** K Sz Cs **P** Sz V	5	126	630
2	Gyorséttermi alkalmazott Drive Trough Clerk	-	-	-	-	-	-	-	-	17-21	4	**H K Sz** Cs P Sz V	5	168	840
3	Gyorséttermi műszakvezető Fast Food Shift Manager	-	-	-	-	-	1	-	-	17-22	5	H K **Sz Cs** P Sz V	5	182	910
4	Host Host(ess)	-	-	-	-	1	2	-	1	10-16	6	**H K** Sz Cs P Sz V	5	242	1210
5	Pincér Waiter / Waitress	-	-	-	-	3	2	-	2	14-19	5	H **K Sz** Cs P Sz V	5	308	1540
6	Előkészítő szakács Prep Cook	3	-	-	-	3	2	-	2	9-15	6	**H K** Sz Cs P Sz V	5	469	2345
7	Konyhafőnök Sous Chef	4	-	-	-	4	4	-	3	14-21	7	H **K** Sz Cs P Sz V	5	812	4060
8	Főszakács Executive Chef	5	-	-	-	6	5	-	4	9-15	6	H **K Sz Cs** P Sz V	4	1208	4832
9	Éttermtulajdonos Restauranteur	8	-	-	-	7	7	-	6	14-22	8	**H K Sz** Cs P Sz V	4	1330	5320
10	Híres szakács Celebrity Chef	10	-	-	-	8	10	-	7	15-20	5	**H** K Sz Cs **P Sz V**	3	2170	6510

Gyógyászat [Medicine]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Asszisztens Emergency Med. Technician	-	-	-	-	-	-	-	-	8-14	6	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	280	1400
2	Mentős Paramedic	-	-	-	-	-	-	1	-	20-2	6	H K **Sz** Cs **P** Sz V	5	385	1925
3	Ápoló Nurse	-	-	-	-	1	-	2	-	7-14	7	**H** K Sz **Cs** P Sz V	5	476	2380
4	Gyakornok Intern	-	2	-	-	2	-	4	1	9-18	9	H **K** Sz Cs **P** Sz V	5	574	2870
5	Rezidens Resident	-	3	-	-	3	-	5	2	18-1	7	H K **Sz Cs** P Sz V	5	672	3360
6	Háziorvos General Practitioner	-	4	-	-	4	-	6	3	10-18	8	H K Sz Cs P **Sz V**	5	770	3850
7	Specialista Specialist	-	7	-	-	5	-	7	4	10-16	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	875	4375
8	Sebész Surgeon	-	9	-	-	7	-	8	5	10-16	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	980	4900
9	Kutatóorvos Medical Researcher	-	9	-	-	8	-	9	7	11-18	7	H K Sz Cs **P Sz V**	4	1356	5424
10	Kórházigazgató Chief of Staff	-	9	-	-	10	-	10	9	9-16	7	**H** K Sz Cs P **Sz V**	4	1488	5952

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Hadsereg [Military]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Újonc Recruit	-	-	-	-	-	-	-	-	7-13	6	**H** K **Sz** Cs P Sz V	5	350	1750
2	Elit alakulat Elite Forces	-	-	-	-	-	-	-	-	7-13	6	H K **Sz** Cs **P** Sz V	5	455	2275
3	Kiképzőtiszt Drill Instructor	-	1	-	1	-	-	-	-	7-13	6	**H K** Sz Cs P Sz V	5	560	2800
4	Altiszt Junior Officer	-	2	1	1	-	-	-	-	7-13	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	630	3150
5	Elhárítótiszt Counter Intelligence	-	2	2	4	-	-	-	-	8-14	6	H K **Sz Cs** P Sz V	5	700	3500
6	Repülős tiszt Flight Officer	-	4	3	5	-	-	-	1	9-15	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	770	3850
7	Rangidős tiszt Senior Officer	-	5	3	6	-	-	-	3	8-14	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	812	4060
8	Parancsnok Commander	-	5	5	7	-	-	-	4	9-15	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	840	4200
9	Űrhajós Astronaut	-	6	5	10	-	-	-	5	9-15	6	**H** K Sz Cs P **Sz V**	4	1094	4376
10	Tábornok General	-	8	7	10	-	-	-	6	10-16	6	H K Sz Cs **P Sz V**	4	1138	4552

Munkakerülő [Slacker]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Labdaszedő és ütőhordó Golf Caddy	-	-	-	-	-	-	-	-	5-10	6	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	126	630
2	Benzinkúti dolgozó Gas Station Attendant	-	-	-	-	-	-	-	-	22-3	6	**H** K Sz **Cs** P Sz V	5	154	770
3	Vegyesbolti eladó Convenience Store Clerk	-	1	-	-	-	-	-	-	9-15	6	**H K** Sz Cs P Sz V	5	210	1050
4	Lemezbolti eladó Recordstore Clerk	-	1	1	-	-	-	-	-	10-15	6	H **K** Sz **Cs** P Sz V	5	252	1260
5	Party DJ Party D.J.	-	1	2	-	-	1	-	2	23-4	6	H **K Sz Cs** P Sz V	4	385	1540
6	Árubemutató Projectionist	-	3	2	-	-	1	-	4	18-1	7	H K **Sz Cs** P Sz V	5	392	1960
7	Vágó Home Video Editor	-	4	2	-	-	2	-	5	11-17	6	H **K Sz Cs** P Sz V	4	613	2452
8	Szabadúszó fényképész Freelance Photographer	-	4	3	-	-	3	-	7	14-19	5	H **K Sz Cs** P Sz V	4	788	3152
9	Szabadúszó webszerkesztő Freelance Webdesigner	-	4	4	-	-	4	-	10	10-15	5	**H** K Sz Cs **P Sz V**	3	933	2799
10	Professzionális Partyarc Professional Party Guest	-	4	5	-	-	5	-	13	22-2	4	**H K Sz Cs** P Sz V	3	1400	4200

Poitika [Politics]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Választási kampány alk. Campaign Worker	-	-	-	-	-	-	-	-	9-18	9	**H** K **Sz** Cs P Sz V	5	308	1540
2	Gyakornok Intern	-	-	-	-	-	-	-	-	9-15	6	H K Sz Cs **P** Sz **V**	5	420	2100
3	Lobbizó Lobbyist	-	-	-	-	-	-	-	-	8-14	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	504	2520
4	Kampányfőnök Campain Manager	-	-	-	-	1	1	-	1	8-17	9	H **K Sz** Cs P Sz V	5	602	3010
5	Városi tanácstag City Council Member	-	-	2	-	2	2	-	2	9-15	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	679	3395
6	Állami közgyűlés tag State Assemblyperson	-	-	4	-	3	2	-	3	9-16	7	H K Sz Cs P **Sz V**	5	756	3780
7	Kongresszusi képviselő Congressperson	-	-	6	-	4	3	-	5	9-15	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	840	4200
8	Bíró District Court Judge	-	-	8	-	7	3	-	6	10-14	4	H K **Sz** Cs P **Sz V**	4	1138	4552
9	Szenátor Senator	-	-	9	-	8	5	-	8	9-18	9	**H** K Sz Cs P **Sz V**	4	1225	4900
10	Polgármester Mayor	-	-	10	-	10	7	-	10	10-16	6	H K Sz Cs **P Sz V**	4	1313	5252

Rendvédelem [Law Enforcement]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Biztonsági őr Security Guard	-	-	-	-	-	-	-	-	20-2	6	H K Sz Cs **P** Sz V	5	336	1680
2	Kadét Cadet	-	-	-	1	-	-	-	-	9-15	6	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	448	2240
3	Járőr Patrol Officer	-	-	-	2	-	-	-	-	15-23	8	H K **Sz** Cs **P** Sz V	5	552	2760
4	Őrmester Desk Sergeant	-	-	-	2	1	-	-	1	9-15	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	616	3080
5	Civil ruhás rendőr Vice Squad	-	-	-	3	1	-	-	2	10-16	6	H **K Sz** Cs P Sz V	5	686	3430
6	Nyomozó Detective	-	-	-	3	4	-	2	3	9-15	6	**H K** Sz Cs P Sz V	5	756	3780
7	Hadnagy Lieutenant	-	-	-	4	5	-	4	5	9-15	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	826	4130
8	Kommandóparancsnok SWAT Team Leader	-	-	-	5	6	-	6	6	11-18	7	H K Sz Cs P **Sz V**	5	875	4375
9	Rendőrfőnök Police Chief	-	-	-	7	9	-	7	8	8-16	8	**H** K Sz Cs P Sz **V**	5	910	4550
10	Szim kapitány Captain Hero	-	-	-	10	9	-	8	10	10-16	6	H **K Sz Cs** P Sz V	4	1225	4900

Sportoló [Athletics]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Csapat-kabala Team Mascot	-	-	-	-	-	-	-	-	15-21	6	**H** K Sz Cs P Sz V	5	154	770
2	Másodosztályú sportoló Minor Leaguer	-	-	-	1	-	-	-	-	9-15	6	H K Sz **Cs** P Sz V	5	238	1190
3	Újonc Rookie	-	-	-	2	-	-	-	-	9-15	6	H **K Sz** Cs P Sz V	5	322	1610
4	Kezdőjátékos Starter	-	-	1	3	-	-	-	1	9-15	6	H K Sz **Cs** P Sz V	5	420	2100
5	Sztár All Star	-	-	2	6	-	-	-	2	9-15	6	H K **Sz** Cs P Sz V	5	539	2695
6	Kiemelt játékos MVP	-	1	3	8	-	-	-	3	9-15	6	H **K Sz Cs** P Sz V	4	893	3572
7	Szupersztár Superstar	-	2	4	10	-	-	-	4	9-16	7	H **K Sz Cs** P Sz V	4	1190	4760
8	Segédedző Assistant Coach	-	4	5	10	-	-	-	5	9-14	5	H **K Sz Cs** P Sz V	4	1488	5952
9	Edző Coach	-	7	7	10	-	-	-	6	9-15	6	H **K Sz Cs** P Sz V	4	1750	7000
10	Élő legenda Hall of Famer	-	7	10	10	-	-	-	8	11-17	6	**H** K Sz Cs **P Sz V**	3	3033	9099

Természettudomány [Science]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Kísérleti alany Test Subject	-	-	-	-	-	-	-	-	11-17	6	H K Sz Cs **P** Sz **V**	5	217	1085
2	Laboratóriumi asszisztens Lab Assistant	1	-	-	-	-	-	1	-	16-22	6	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	322	1610
3	Helyszíni kutató Field Researcher	1	-	-	-	1	-	3	-	9-15	6	H K **Sz** Cs **P** Sz V	5	448	2240
4	Tanár Science Teacher	2	-	-	-	1	-	5	1	8-15	7	H K Sz Cs P **Sz V**	5	525	2625
5	Kutatásvezető Project Leader	3	-	-	-	3	-	6	2	10-17	7	**H** K Sz **Cs** P Sz V	5	630	3150
6	Feltaláló Inventor	4	-	-	-	4	-	6	3	10-19	9	H **K** Sz **Cs** P Sz V	5	756	3780
7	Tudós Scholar	5	-	-	-	5	-	7	3	8-13	5	H K Sz Cs P **Sz V**	5	896	4480
8	Szigorúan Titkos Kutató Top Secret Researcher	6	-	-	-	8	-	7	3	10-15	5	H **K Sz Cs** P Sz V	5	1036	5180
9	Elméleti tudós Theorist	7	-	-	-	9	-	9	5	10-14	4	**H** K Sz Cs P **Sz V**	4	1522	6088
10	Őrült tudós Mad Scientist	9	-	-	-	10	-	10	8	22-2	4	**H** K Sz Cs **P Sz V**	3	2333	6999

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Üzletember [Business]															
Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Postázó-karbantartó Mailroom Technician	-	-	-	-	-	-	-	-	9-15	6	H K Sz Cs **P** Sz **V**	5	168	840
2	Tisztviselő-asszisztens Executive Assistant	-	-	1	-	-	-	-	-	9-16	7	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	252	1260
3	Területi keresk. képviselő Field Sales Representative	-	-	2	-	-	-	-	-	9-16	7	H **K** Sz **Cs** P Sz V	5	350	1750
4	Junior tisztviselő Junior Executive	-	-	2	-	-	1	-	1	9-16	7	H K **Sz** Cs P Sz **V**	5	448	2240
5	Tisztviselő Executive	-	-	4	-	2	1	-	2	8-15	7	H K Sz Cs P **Sz V**	5	560	2800
6	Rangidős menedzser Senior Manager	-	-	4	-	3	3	-	4	8-15	7	H K Sz Cs P **Sz V**	5	728	3640
7	Alelnök Vice President	-	-	5	-	4	3	-	5	8-16	8	H K Sz Cs P **Sz V**	5	924	4620
8	Elnök President	-	-	5	-	6	4	-	6	8-16	8	H **K** Sz Cs P **Sz V**	4	1400	5600
9	Vezérigazgató CEO	-	-	6	-	7	6	-	7	9-16	7	H K **Sz** Cs P **Sz V**	4	1663	6652
10	Mágnás Business Tycoon	-	-	8	-	9	7	-	8	10-16	6	H K Sz Cs **P Sz V**	4	2100	8400

Bűnöző [Criminal]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Zsebtolvaj Pickpocket	A	A brókert Stockbroke	+	+130$	15
				-	-196$	
		B	A sznobot Socialite	+	előléptetés 2. szintre	
				-	semmi	
2	Kézbesítő Bagman	A	Hazudik Lie	+	semmi	85
				-	-500$	
		B	Kicseréli Replace	+	+1250$	
				-	-750$	
3	Buki Bookie	A	Megtartja Keep	+	+2000$	85
				-	-1000$	
		B	Osztozik Split	+	+2000$ és +1 kreativitás	
				-	-1 kreativitás	
4	Szélhámos Con Artist	A	Társasutazás Time-Share	+	+8000$ és +1 kreativitás	85
				-	-5000$	
		B	Biztosítás Insurance	+	előléptetés 5. szintre	
				-	-2 kreativitás	
5	Menekülő sofőr Getaway Driver	A	Vámsorompó Turnpike	+	+5000$, +1 mechanika	85
				-	elbocsátás	
		B	Macskaköves utcák Surface Streets	+	előléptetés 6. szintre	
				-	lefokozás 4. szintre, -1 mechanika	
6	Bankrabló Bank Robber	A	Őrség Look-out	+	előléptetés 7. szintre	85
				-	-15 000$	
		B	Széf Vault	+	+10 000$	
				-	elbocsátás és -2 erőnlét	
7	Besurranó tolvaj Cat Burglar	A	Akrobatika Acrobatics	+	+20 000$ és +1 erőnlét	15
				-	-2 erőnlét	
		B	Számszerij Cross-Bow	+	+20 000$ és +2 mechanika	
				-	elbocsátás és -5000$	
8	Hamisító Counterfeiter	A	Megveszteget Bribe	+	előléptetés 9. szintre	85
				-	lefokozás 7. szintre	
		B	Megkoptatja a pénzt Launder	+	+50 000$	
				-	-25 000$	
9	Csempész Smuggler	A	Motorcsónak Speedboat	+	+50 000$	50
				-	elbocsátás, -1 erőnlét	
		B	Kijárat Sneak Out	+	+55 000$	
				-	elbocsátás	
10	Bűnöző lángelme Criminal Mastermind	A	Elfogja Capture	+	+55 000$	50
				-	-20 000$	
		B	Világvége Doomsday	+	+60 000$	
				-	-30 000$	

Gasztronómia [Culinary]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Mosogató Dishwasher	A	Mosogasson tovább Keep Cleaning	+	+150$	85
				-	elbocsátás	
		B	Csavarja fel a gázt Fire up the Burners!	+	+2 főzés	
				-	-126$	
2	Gyorséttermi alkalmazott Drive Trough Clerk	A	Lehet nagyobb adag... Fries with that?	+	+150$	15
				-	-100$	
		B	Tanítsa őket móresre! Teach them a Lesson!	+	+1 kreativitás	
				-	elbocsátás	
3	Gyorséttermi műszakvezető Fast Food Shift Manager	A	Kinek kell egyáltalán... Who Needs Burgers?	+	előléptetés 4. szintre	85
				-	-500$	
		B	Elő a csavarhúzóval! Roll Up Those Sleeves!	+	+300$, +1 logika	
				-	lefokozás 2. szintre, -1 logika	
4	Host Host(less)	A	A nagyszülők The Grandparents	+	+400$	15
				-	lefokozás 3. szintre	
		B	Azok a nyomorult kölykök Those Darn Kids	+	előléptetés 5. szintre	
				-	-2 kreativitás	
5	Pincér Waiter / Waitress	A	Engedelmeskedik és lohol Play Fetch	+	előléptetés 6. szintre	85
				-	-300$	
		B	Legyen inkább csapvíz Try Tap	+	+500$	
				-	elbocsátás	
6	Előkészítő szakács Prep Cook	A	Hagyományos olasz leves Italian Wedding	+	+2000$ és +1 főzés	85
				-	-1000$	
		B	Egzotikus gumbo Louisiana Gumbo	+	előléptetés 7. szintre	
				-	elbocsátás és -1 főzés	
7	Konyhafőnök Sous Chef	A	Keleti konyha Eastern Eats	+	+10 000$	85
				-	lefokozás 6. szintre, -5000$	
		B	Kalóriamentes konyha No-Cal Cooking	+	+3000$, +2 kreativitás	
				-	-1 főzés	
8	Főszakács Executive Chef	A	Acélkanla Sporks of Steel	+	+20 000$	50
				-	elbocsátás	
		B	Turmixfax Blend 'n' Send	+	+50 000$	
				-	-20 000$ és -2 logika	
9	Étteremtulajdonos Restauranteur	A	Vidámparkok Theme Parks	+	előléptetés 10. szintre	15
				-	-30 000$	
		B	Repülőterek Airports	+	+55 000$, 1 logika	
				-	lefokozás 8. szintre, -1 kreativitás	
10	Híres szakács Celebrity Chef	A	Maradjon becsületes Stay Honest	+	+25 000$	85
				-	-35 000$, -2 főzés	
		B	Fizessen! Pay the Man	+	+60 000$	
				-	elbocsátás, -25 000$	

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Gyógyászat [Medicine]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Asszisztens Emergency Med. Technician	A	Feltakarít Clean Up	+	előléptetés 2. szintre	15
				-	-280$	
		B	Hívja a gondnokot Ask Custodian	+	+1 karizma	
				-	elbocsátás	
2	Mentős Paramedic	A	Járda Sidewalk	+	+2 mechanika	15
				-	elbocsátás	
		B	Gyalogol Go on Foot	+	+1 erőnlét	
				-	-500$	
3	Ápoló Nurse	A	Megvizsgálja a serpát Examine Sherpa	+	előléptetés 4. szintre	50
				-	-1 logika	
		B	Megvizsgálja a lámát Examine Llama	+	+5000$	
				-	lefokozás 2. szintre	
4	Gyakornok Intern	A	Jelentkezzen Speak Up	+	előléptetés 5. szintre	85
				-	-2 karizma	
		B	Majd később Try Later	+	+5000$ és +2logika	
				-	semmi	
5	Rezidens Resident	A	Ellátja soron kívül Treat Bowler	+	+2 karizma	15
				-	-2 karizma	
		B	Megtanítja, hol a helye Make a Point	+	előléptetés 6. szintre	
				-	-672$	
6	Háziorvos General Practitioner	A	Küldje el őket Turn Away	+	+10 000$	15
				-	-770$	
		B	Vegye fel őket Check In	+	+3 karizma, +1 erőnlét	
				-	-2 karizma	
7	Specialista Specialist	A	Menjen el a találkozóra Attend Meeting	+	előléptetés 8. szintre, de -1 kreativitás	15
				-	-2 erőnlét	
		B	Tájékoztatja a felettesét Inform Chief	+	+1 logika, +1 karizma	
				-	-2 logika, -2 karizma	
8	Sebész Surgeon	A	Fejezze be gyorsan Finish Quickly	+	+2 logika, +2 erőnlét	15
				-	-5000$	
		B	Adja át Hand Off	+	semmi	
				-	elbocsátás	
9	Kutatóorvos Medical Researcher	A	Felírja Prescribe	+	+25 764$	15
				-	elbocsátás, -20 000$	
		B	Analizálja Research	+	+2 logika, +2 karizma	
				-	-2 takarítás	
10	Kórházigazgató Chief of Staff	A	Elküldi Send Away	+	+80 000$	50
				-	elbocsátás, -40 000$	
		B	Fogadja a gyakornokot Meet Intern	+	+3 főzés	
				-	-50 000$ és -3 karizma	

Hadsereg [Military]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Újonc Recruit	A	Konyhaszolgálat Kitchen Duty	+	+1 főzés	50
				-	-350$	
		B	Fejadag megvonása Rations	+	+1 karizma	
				-	elbocsátás	
2	Elit alakulat Elite Forces	A	Kommandózás Stealth	+	+1 erőnlét	50
				-	-100$	
		B	Tánc Dance	+	+5$ és +1 karizma	
				-	-1 karizma	
3	Kiképzőtiszt Drill Instructor	A	Alsónemű Underwear	+	+1 kreativitás	50
				-	-1 karizma	
		B	Franciakenyér Baguettes	+	előléptetés 4. szintre	
				-	lefokozás 1. (!) szintre	
4	Altiszt Junior Officer	A	Gyalogos behatolás Advance on Foot	+	+500$	50
				-	-1000$ és -1 karizma	
		B	Légi bevetés Use Parachutes	+	előléptetés 5. szintre	
				-	-2 erőnlét	
5	Elhárítótiszt Counter Intelligence	A	Hálózati szondák Network Probes	+	+2 mechanika	50
				-	elbocsátás	
		B	Poloskák Wire-Taps	+	+2000$	
				-	1 heti (!) bér levonása (-3500$)	
6	Repülős tiszt Flight Officer	A	Támadás Engage	+	+3000$	50
				-	-2 mechanika	
		B	Bázis értesítése Contact Base	+	+1 erőnlét	
				-	-1 karizma	
7	Rangidős tiszt Senior Officer	A	Egyedül Search Alone	+	+1 erőnlét, +1 karizma	50
				-	-1 karizma, -1 mechanika	
		B	Az osztaggal Whole Squad	+	+5000$	
				-	lefokozás 6. szintre	
8	Parancsnok Commander	A	Lecsukatni Book 'em	+	előléptetés 9. szintre	50
				-	-1 erőnlét, -1 karizma	
		B	Felmenteni Pardon 'em	+	+30 000$	
				-	lefokozás 7. szintre, és -10 000$	
9	Űrhajós Astronaut	A	A Vénusz felfedezése Explore Venus	+	előléptetés 10. szintre	50
				-	elbocsátás	
		B	Az óceán felfedezése Explore Ocean	+	+50 000$	
				-	-25 000$	
10	Tábornok General	A	Elfogni Intercept	+	+20 000$	50
				-	lefokozás 9. szintre, -2 mech., -2 karizma	
		B	Elpusztítani Vaporize	+	+55 000$	
				-	elbocsátás	

Munkakerülő [Slacker]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Labdaszedő és ütőhordó Golf Caddy	A	"Nem t'om" 'I dunno'	+	+50$	85
				-	elbocsátás	
		B	"Bármelyiket" 'Whatever'	+	+20$	
				-	semmi	
2	Benzinkúti dolgozó Gas Station Attendant	A	Szünetre megy On Break	+	+500$	85
				-	-50$	
		B	Színlel Pretend	+	+100$	
				-	-154$	
3	Vegyesbolti eladó Convenience Store Clerk	A	Ragasztószalag Duct Tape	+	+1 mechanika	50
				-	-210$	
		B	Rágógumi Gum	+	+1 főzés	
				-	-1 mechanika	
4	Lemezbolti eladó Recordstore Clerk	A	Lökött Lámák Naughty Llamas	+	+2 karizma	50
				-	-849$	
		B	Recés Pöckök Reticulated Splines	+	+2 karizma	
				-	-1 karizma	
5	Party DJ Party D.J.	A	Mai slágerek Hits	+	+200$, +1 karizma	85
				-	-578$	
		B	Klasszikusok Oldies	+	+200$, +1 karizma	
				-	-385$, -1 karizma	
6	Árubemutató Projectionist	A	Összeragaszt Splice	+	előléptetés 7. szintre	85
				-	elbocsátás	
		B	Kicserél Substitute	+	+2200$, +1 kreativitás	
				-	elbocsátás, -1 kreativitás	
7	Vágó Home Video Editor	A	Bánatos bohóc Tragic Clown	+	+7000$, +3 kreativitás	15
				-	-613$, -1 kreativitás	
		B	Répatolvaj nyuszik Bunny Rabbits	+	+75 000$	
				-	-613$, -1 kreativitás	
8	Szabadúszó fényképész Freelance Photographer	A	Részvények elfogadása Take Stock	+	+4000$ és +1 logika	85
				-	-3152$	
		B	Kézpénz követelése Demand Cash	+	előléptetés 9. szintre	
				-	-2 mechanika	
9	Szabadúszó webszerkesztő Freelance Webdesigner	A	Mindent kipakol Reveal All	+	+20 000$	85
				-	-2 karizma	
		B	Téves információkat ad Erroneous Info	+	+2 karizma, +2 kreativitás	
				-	elbocsátás	
10	Professzionális Partyarc Professional Party Guest	A	Énekel Sing	+	+40 000$	50
				-	elbocsátás	
		B	Nekivetkőzik Streak	+	+20 000$	
				-	lefokozás 8. (!) szintre, -2 karizma	

Poitika [Politics]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Választási kampány alk. Campaign Worker	A	Asszisztens Get Assistant	+	+1 karizma	85
				-	-65$	
		B	Válaszol Answer	+	előléptetés 2. szintre	
				-	elbocsátás	
2	Gyakornok Intern	A	Szerkesztés Edit	+	+1 logika	15
				-	lefokozás 1. szintre	
		B	Korrektúra Grammar Check	+	+500$	
				-	elbocsátás	
3	Lobbizó Lobbyist	A	Mellette Lobby For	+	+5000$, +1 karizma	85
				-	-504$	
		B	Ellene Lobby Against	+	előléptetés 4. szintre	
				-	elbocsátás	
4	Kampányfőnök Campain Manager	A	Lemondja Cancel Event	+	+2 logika, +1 karizma	85
				-	-1 karizma	
		B	Nem mondja le Go As Planned	+	+5000$	
				-	-602$, -1 logika	
5	Városi tanácstag City Council Member	A	Igen Vote Yes	+	9568$, +2 karizma	85
				-	-2 karizma	
		B	Nem Vote No	+	9568$, +2 karizma	
				-	-2 karizma	
6	Állami közgyűlés tag State Assemblyperson	A	Jelöltség Run	+	előléptetés 7. szintre	15
				-	-3 karizma	
		B	Másik jelölt támogatása Lend Support	+	+30 000$	
				-	lefokozás 4. (!) szintre	
7	Kongresszusi képviselő Congressperson	A	Megszavazza Vote Yes	+	+2 karizma, +2 logika	85
				-	-3 logika	
		B	Nem szavazza meg Vote No	+	+40 000$	
				-	-10 000$	
8	Biró Judge	A	Ártatlan Innocent	+	+25 000$	15
				-	elbocsátás	
		B	Bünös Guilty	+	+2 karizma, +2 logika	
				-	semmi	
9	Szenátor Senator	A	Elfut Run	+	előléptetés 10. szintre	15
				-	lefokozás 8. szintre	
		B	Elrejtőzik Hide	+	+45 000$	
				-	-1 karizma, -1 logika	
10	Polgármester Mayor	A	Igen Yes	+	+30 000$	15
				-	-10 000$	
		B	Nem No	+	+50 000$	
				-	elbocsátás	

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Rendvédelem [Law Enforcement]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Biztonsági őr Security Guard	A	Hívja a rendőrséget Call Police	+	+500$	85
				-	elbocsátás	
		B	Megállítja Confront	+	előléptetés 2. szintre	
				-	-349$	
2	Kadét Cadet	A	Menjen bulizni Go Out	+	előléptetés 3. szintre	15
				-	-1 erőnlét	
		B	Tanuljon Study	+	+1 logika	
				-	-500$	
3	Járőr Patrol Officer	A	Várjon Wait	+	+1 karizma	85
				-	semmi	
		B	Hősködjön Save the Day	+	+1 erőnlét	
				-	-900 dollár	
4	Őrmester Desk Sergeant	A	Befejezi a munkát Finish Work	+	+1000$	85
				-	lefokozás 3. szintre	
		B	Elmegy fánkért Get Donuts	+	+1 logika, + 1 fözés	
				-	-1 erőnlét	
5	Civil ruhás rendőr Vice Squad	A	Ajtó Door	+	+2 logika	85
				-	-2 erőnlét	
		B	Lépcső Stairs	+	+2 erőnlét	
				-	lefokozás 4. szintre	
6	Nyomozó Detective	A	Hátsó ajtó Back Door	+	+2 logika	85
				-	-2 erőnlét	
		B	Tűzlétra Fire Escape	+	+2 logika	
				-	-1750$, -1 erőnlét	
7	Hadnagy Lieutenant	A	Kiabáljon Yell Loudly	+	+1 erőnlét, +1 takarítás	15
				-	lefokozás 4.(!) szintre, -1 logika	
		B	Ordítson Really Loudly	+	előléptetés 8. szintre	
				-	lefokozás 6. szintre	
8	Kommandó- parancsnok SWAT Team Leader	A	Villanógránát Flashbang	+	+5000$, +2 logika, +1 erőnlét	50
				-	-2 takarítás, -1 logika	
		B	Füstgránát Smokescreen	+	előléptetés 9. szintre	
				-	-2 takarítás, -1 logika	
9	Rendőrfőnök Police Chief	A	Részesedést kér Take Part	+	+40 000$	15
				-	elbocsátás	
		B	Lebuktatja őket Blow Whistle	+	előléptetés 10. szintre	
				-	-50 000$	
10	Szim kapitány Captain Hero	A	Erőmű Power Plant	+	+50 000$	15
				-	elbocsátás	
		B	Óriás robot Giant Robot	+	+50 000$	
				-	-25 000$	

Sportoló [Athletics]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Csapat-kabala Team Mascot	A	Beöltözik Limpynek Become Limpy	+	+ 1 erőnlét, +1 kreativitás	85
				-	-150$	
		B	Magára vonja a figyelmet Steal Limelight	+	+2 karizma	
				-	elbocsátás	
2	Másodosztályú sportoló Minor Leaguer	A	Segít cipelni a pianínót Move Piano	+	+1 erőnlét, +1 karizma	15
				-	-1 erőnlét	
		B	Keres valami kifogást Make Excuse	+	+2 logika	
				-	-238$	
3	Újonc Rookie	A	Visszaadja a térdvédőt Return Brace	+	+2 erőnlét	85
				-	-1000$	
		B	Eldugja a térdvédőt Hide Brace	+	előléptetés 4. szintre	
				-	elbocsátás	
4	Kezdőjátékos Starter	A	Elfogadja az ajánlatot Take Deal	+	+20 000$	15
				-	-1 karizma	
		B	Passzolja az ajánlatot Pass on It	+	+1 logika, +1 karzima	
				-	semmi	
5	Sztár All Star	A	Gyakorol Practice	+	+2 karizma, +2 erőnlét	15
				-	-15 000$	
		B	Elmegy golfozni Play Golf	+	+4000$, +2 karizma	
				-	-1000$, -1 karizma	
6	Kiemelt játékos MVP	A	Pirulákat szed Take Pills	+	+3 karizma	85
				-	elbocsátás	
		B	Megpróbálja a gyógynövényeket Take Herbs	+	+2 karizma, +2 erőnlét	
				-	-893$, -2 karizma	
7	Szupersztár Superstar	A	Beveti a Heimlich-manővert Give Heimlich	+	előléptetés 8. szintre	85
				-	-20 000$	
		B	Megkeresi az üzletvezetőt Find Manager	+	+2 logika	
				-	-2 karizma, -2 mechanika	
8	Segédedző Assistant Coach	A	Megkéri az újoncokat Ask Rookies	+	+3 logika és +2 karizma	15
				-	elbocsátás	
		B	Költöztetőket fogad fel Pay Movers	+	előléptetés 9. szintre	
				-	-12,000$	
9	Edző Coach	A	A játékosokon spórol Cut Players	+	+25 000$, +2 karizma	15
				-	-3 karizma	
		B	A költségeken spórol Cut Expenses	+	+2 karizma, +2 logika	
				-	-2 karizma, -1 erőnlét	
10	Élő legenda Hall of Famer	A	Szépen mosolyog Smile Pretty	+	+50,000$	15
				-	-50,000$	
		B	Beszédet mond Make Speech	+	+40,000$	
				-	elbocsátás	

Természettudomány [Science]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Kísérleti alany Test Subject	A	Piros Red	+	+500$	50
				-	elbocsátás	
		B	Kék Blue	+	+1 logika	
				-	-127$	
2	Laboratóriumi asszisztens Lab Assistant	A	Megcsináltatja Wikivel Let Wiki	+	+1 logika	85
				-	-867$	
		B	Megmondja a véleményét Speak Mind	+	előléptetés 3. szintre	
				-	lefokozás 1. szintre	
3	Helyszíni kutató Field Researcher	A	Bemegy Go In	+	+15 000$	15
				-	-1 logika	
		B	Segítséget kér Get Help	+	előléptetés 5. (!) szintre	
				-	-1 logika	
4	Tanár Science Teacher	A	Bevásárlóközpont The Mall	+	+2 logika	50
				-	-1 logika	
		B	Játékterem Video Arcade	+	+1 logika, +1 karizma	
				-	lefokozás 3. szintre	
5	Kutatásvezető Project Leader	A	Tájékoztatja Inform	+	7500$	85
				-	lefokozás 3. (!) szintre	
		B	Ellopja Steal	+	+2 logika	
				-	elbocsátás	
6	Feltaláló Inventor	A	Energiaátalakító Power Inverter	+	+10 000$	50
				-	-7000$	
		B	Szivattyúszelep Intake Valve	+	+2 főzés	
				-	-3 takarítás	
7	Tudós Scholar	A	Elmélet Theory	+	5000$ és +2 logika	85
				-	-2 takarítás	
		B	Terepmunka Field Work	+	+2 logika, +2 karizma	
				-	elbocsátás	
8	Szigorúan Titkos Kutató Top Secret Researcher	A	Sivatagi terület Desert Site	+	előléptetés 9. szintre	85
				-	-2 logika	
		B	Bázis Installation	+	előléptetés 9. szintre	
				-	-2 logika	
9	Elméleti tudós Theorist	A	Kézzelfogható Tangible	+	+50 000$	85
				-	lefokozás 7. (!) szintre	
		B	Megfoghatatlan Intangible	+	+20 000$	
				-	lefokozás 6. (!) szintre	
10	Őrült tudós Mad Scientist	A	Zöld Green	+	+55 000$	50
				-	-10 000$	
		B	Narancssárga Orange	+	+25 000$	
				-	-20 000$	

Üzletember [Business]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Postázó-karbantartó Mailroom Technician	A	Befektet Invest	+	+1000$	15
				-	-200$	
		B	Elmondja a főnöknek Tell	+	előléptetés 2. szintre, +1 karizma	
				-	elbocsátás	
2	Tisztviselő-asszisztens Executive Assistant	A	Vásárolgat Shop	+	+750$ és +1 logika	15
				-	-45$	
		B	Elmondja a főnöknek Tell Boss	+	+1 kreativitás	
				-	lefokozás 1. szintre	
3	Területi keresk. képviselő Field Sales Representative	A	Telemarketingel Telemarketing	+	előléptetés 4. szintre	15
				-	összes karizma pont elvesztése	
		B	Marad a személyes... Door to Door	+	előléptetés 4. szintre	
				-	összes kreativitás pont elvesztése	
4	Junior tisztviselő Junior Executive	A	Vacsora Have Dinner	+	előléptetés 5. szintre	85
				-	elbocsátás	
		B	Hangyavásárlás Buy Ants	+	előléptetés 5. szintre	
				-	-1 karizma	
5	Tisztviselő Executive	A	Győzelemre játszik Play to Win	+	előléptetés 7.(!) szintre, +2 logika, +2 kreat.	85
				-	+5000$, de lefokozás 4. szintre	
		B	Veszít Throw Game	+	+5000$ és +2 kreativitás	
				-	-2 logika	
6	Rangidős menedzser Senior Manager	A	Bejegyzés License	+	előléptetés 8.(!) szintre, +3 logika, +3 kreat.	15
				-	-2 logika	
		B	Adomány Donate	+	+2000$ és 1 kreativitás	
				-	lefokozás 5. szintre, -1 logika	
7	Alelnök Vice President	A	Megtartja a részvényeket Hold Shares	+	+7000$	15
				-	-4000$	
		B	Eladja a részvényeket Sell Shares	+	+5000$	
				-	semmi	
8	Elnök President	A	Jelentkezik Apply	+	előléptetés 9. szintre, +25 000$	15
				-	-3 karizma	
		B	Marad Stay	+	+5000$	
				-	-3 logika	
9	Vezérigazgató CEO	A	Szabotálja Sabotage	+	+2 karizma, +1 logika	15
				-	-3 logika	
		B	Bízik benne Trust	+	előléptetés 10. szintre	
				-	-3 logika	
10	Mágnás Business Tycoon	A	Kikötőt épít Build Seaport	+	+35 000$	15
				-	lefokozás 8.(!) szintre	
		B	Teherautókat vásárol Buy Trucks	+	+40 000$	
				-	-15 000$	

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Művész [Artist]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Vászonfestő Canvas Stretcher					
2	Utcai karikatúrista Street Caricaturist	A	Csak hitelesen! Go For It	+	+500$	15
				-	-357$ (1 napi bér)	
		B	Ezen szépíteni kell! Tone It Down	+	+3000$	
				-	-357$ (1 napi bér)	
3	Szuvenírfaragó Souvenir Whittler					
4	Képregény-rajzoló Comic Book Penciller	A	Meg kell beszélni a dolgot! Talk About It	+	+1 kreativitás	85
				-	elbocsátás	
		B	Saját stílusban kell rajzolni! Draw Own Style	+	+5000$	
				-	-630$ (1 napi bér)	
5	Esküvői fotós Wedding Photographer					
6	Képhamisító Art Forger	A	Elég az olajfesték! Use Oil Paints	+	+10 000$	15
				-	elbocsátás	
		B	Vegyen vegyszereket! Find Chemicals	+	+10 000$	
				-	-1000$	
7	Divatfotós Fashion Photographer					
8	Elismert freskófestő Acclaimed Muralist	A	Vállalja a munkát! Take Job	+	+50 000$	15
				-	-50 000$	
		B	Adja tovább másnak Refer	+	+50 000$, +2 karizma	
				-	lefokozás 7. szintre	
9	Konceptuális művész Conceptual Artist					
10	Vizionárius Visionary	A	Fizesse ki a számlát! Pay Bill	+	+100 000$	85
				-	-10 000$	
		B	Jó lesz a gyors vázlat! Quick Sketch	+	+100 000$	
				-	-10 000$, -2 karizma	

Paranormális [Paranormal]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Paranormális tanácsadó Psychic Phone Pal					
2	Összeesküvés-elm. szakértő Conspiracy Theorist	A	Jelentesse meg most! Publish Now	+	+2 karizma	15
				-	-375$	
		B	További bizonyítékokat sz. Develop More Evidence	+	+1000$	
				-	elbocsátás	
3	Kártyás jövendő-mondó Tarot Card Reader					
4	Hipnotizőr Hypnotist	A	Fogadja el az ajánlatot! Use New Method	+	előléptetés 5. szintre	15
				-	elbocsátás	
		B	Ne fogadja el az ajánlatot! Report Associate	+	+2000$	
				-	lefokozás 3. szintre	
5	Médium Medium	A	Mondja el az igazat! Tell the Truth	+	+2 karizma	15
				-	-5000$	
		B	Ködösítsen! Unclear	+	+4000$	
				-	-1 karizma, -840$	
6	Vízkereső Douser					
7	Rendőrségi spiritiszta Police Psychic	A	Mentse meg a gyereket! Rescue Child	+	előléptetés 8. szintre	15
				-	lefokozás 4. (!) szintre	
		B	Vádolja meg a főnököt! Accuse Chief	+	+10 000$	
				-	-2 takarítás, -1386$	
8	Ufóvadász UFO Investigator					
9	Ördögűző Exorcist	A	Dolgozzon egyedül! Work Alone	+	előléptetés 10. szintre	15
				-	-2 karizma	
		B	Hívjon segítséget! Call for Backup	+	+30 000$	
				-	lefokozás 7. (!) szintre	
10	Vallási vezető Cult Leader					

Szórakoztatóipar [Show Business]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Beállítástesztelő / Fénybeállító Screen Test Stand-In					
2	Testdublőr Body Double	A	Kérjen segítséget! Ask for Help	+ előléptetés 3. szintre - elbocsátás, -420$		85
		B	Használjon olcsó... Use Cheap Coverup	+ +5000$ - elbocsátás		
3	Szöveges statiszta Bit Player	A	Ossza meg a javaslatait! Offer Suggestions	+ +2 kreativitás - elbocsátás, -1000$		15
		B	Hallgasson! Keep Quiet	+ +10 000$ - elbocsátás		
4	Reklámszínész / színésznő Commercial Actor/Actress					
5	Szinkronszínész rajzfilmekhez Cartoon Voice	A	Vegye be a gyógyszert! Take Remedy	+ előléptetés 6. szintre - -1008$		15
		B	Jelentsen beteget! Call In Sick	+ +4000$ - lefokozás 4. szintre		
6	Mellékszereplő Supporting Player					
7	Broadway sztár Broadway Star	A	Szerep elfogadása Take the Part	+ +2 kreativitás - lefokozás 5. (!) szintre		15
		B	Szerep elutasítása Pass on the Part	+ +50 000$ - -2 karizma		
8	Főszereplő Leading Man/Lady					
9	Sikerfilm-rendező Blockbuster Director	A	Ismeretlen beugró alk. Cast Unknown	+ +50 000$ - lefokozás 6. (!) szintre		15
		B	Szerep eljátszása Take Part	+ előléptetés 10. szintre - -2 karizma		
10	Világsztár Icon					

Természettudós [Natural Scientist]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Patkánygondozó Ratkeeper	A	Enni hagy Let Her Eat	+ +1 logika - elbocsátás		85
		B	Hívás és várakozás Call and Wait	+ +1 logika - elbocsátás		
2	Algavadász Algae Hunter					
3	Kagylótelepes Clam Wrangler					
4	Ürülékelemző Scatmaster					
5	Talajszakértő Soil Identifier	A	Engedélyezze az építkezést! Allow to Proceed	+ +15 000$ - elbocsátás		15
		B	Vizsgálódjon még! Test Further	+ +2 logika - elbocsátás		
6	Vándorbotanikus Rogue Botanist	A	Gyűjtsön mintát! Harvest	+ +15 000$ - -2 logika		15
		B	Hívjon segítséget! Call for Help	+ előléptetés 10. (!) szintre - semmi		
7	Állatnyelvész Animal Linguist	A	Várjon további bizonyítékra! Wait	+ előléptetés 8. szintre - lefokozás 6.szintre		85
		B	Közölje le az eredményeit! Publish	+ előléptetés 8. szintre - -2 logika		
8	Term.ellenes fajkeresztező Unnatural Crossbreeder					
9	Dinoszaurusz-klónozó Dinosaur Cloner	A	Használjon borostyánt! Use Amber	+ +50 000$ - -25 000$		85
		B	Szintetizált anyaggal! Synthesized Materials	+ előléptetés 10.szintre - lefokozás 7.szintre		
10	Ökológiai guru Ecological Guru					

Bűnöző [Criminal]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Utcai seftes Street Hawker	A	Vásárlóutca Ritzy Shops	+	előléptetés 2. szintre	15
				-	elbocsátás	
		B	Kertváros Farms	+	+800$	
				-	-500$	
2	Lovi-küldönc Numbers Runner	A	Fogad Place the Bet	+	+400$	85
				-	lefokozás 1. szintre, -100$	
		B	Inkább passzolja Pass It Up	+	+1 karizma	
				-	semmi	
3	Zsebtolvaj Pickpocket	A	A brókert Stockbroker	+	+130$	15
				-	-100$	
		B	A sznobot Socialite	+	+1 karizma	
				-	semmi	

Gasztronómia [Culinary]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Mosogató Dishwasher	A	Mosogasson tovább Keep Cleaning	+	+150$	85
				-	elbocsátás	
		B	Csavarja fel a gázt! Fire up the Burners!	+	+2 főzés	
				-	-63$	
2	Gyorséttermi alkalmazott Drive Trough Clerk	A	Lehet nagyobb adag... Fries with that?	+	+150$	15
				-	-100$	
		B	Tanítsa őket móresre! Teach them a Lesson!	+	+1 kreativitás	
				-	elbocsátás	
3	Gyorséttermi műszakvezető Fast Food Shift Manager	A	Kinek kell egyáltalán... Who Needs Burgers?	+	+1 főzés, +1 karizma	85
				-	-500$	
		B	Elő a csavarhúzóval! Roll Up Those Sleeves!	+	300$, +1 logika	
				-	lefokozás 2. szintre és -1 logika	

Munkakerülő [Slacker]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Labdaszedő és ütőhordó Golf Caddy	A	"Nem t'om" 'I dunno'	+	+50$	85
				-	elbocsátás	
		B	"Bármelyiket" 'Whatever'	+	+20$	
				-	semmi	
2	Benzinkúti dolgozó Gas Station Attendant	A	Szünetre megy On Break	+	+500$	85
				-	-50$	
		B	Színlel Pretend	+	+100$	
				-	-71$	
3	Vegyesbolti eladó Convenience Store Clerk	A	Ragasztószalag Duct Tape	+	+1 mechanika	50
				-	-96$	
		B	Rágógumi Gum	+	+1 főzés	
				-	-1 mechanika	

Poitika [Politics]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Közvéleménykutató ügynök Door to Door Poller	A	Telefonos kérdések Phone Polls	+	+75$	85
				-	-1 karizma	
		B	Ének és tánc Song and Dance	+	+1 karizma	
				-	-50$	
2	Választási kampány alk. Campaign Worker	A	Asszisztens Get Assistant	+	+1 karizma	85
				-	-65$	
		B	Válaszolás Answer	+	előléptetés 3. szintre	
				-	elbocsátás	
3	Gyakornok Intern	A	Szerkesztés Edit	+	+1 logika	15
				-	lefokozás 2. szintre	
		B	Korrektúra Grammar Check	+	+500$	
				-	elbocsátás	

Természettudomány [Science]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Laboratóriumi üveg-mosó Lab Glass Scrubber	A	Leveszi Dismantle	+	+1 logika	15
				-	elbocsátás	
		B	Otthagyja Don't Touch	+	+170$	
				-	-320$	
2	Kísérleti alany Test Subject	A	Piros Red	+	+500$	50
				-	elbocsátás	
		B	Kék Blue	+	+1 logika	
				-	-127$	
3	Laboratóriumi asszisztens Lab Assistant	A	Megcsináltatja Wikivel Let Wiki	+	+1 logika	15
				-	-867$	
		B	Megmondja a véleményét Speak Mind	+	+700$	
				-	lefokozás 2. szintre	

Üzletember [Business]

Sz.	Beosztás		Válaszok		Következmény	%
1	Lótifuti Gofer	A	Latte Latte	+	+100$	50
				-	elbocsátás	
		B	Kappucsínó Cappuccino	+	+1 karizma	
				-	-100$	
2	Postázó-karbantartó Mailroom Technician	A	Befektet Invest	+	+1000$	15
				-	-200$	
		B	Elmondja a főnöknek Tell Boss	+	előléptetés 3. szintre	
				-	-1 karizma	
3	Tisztviselő-asszisztens Executive Assistant	A	Vásárolgat Shop	+	+750$, +1 logika	15
				-	-45$	
		B	Elmondja a főnöknek Tell Boss	+	+1 kreativitás	
				-	lefokozás 2. szintre	

Gyógyászat [Medicine]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Segédápoló egy otthonban Nursing Home Attendant	A	Ágytál Bedpan	+	+100$	85
				-	-1 karizma	
		B	Mosdó Bathroom	+	+1 karizma	
				-	-65$	
2	Beteghordó Orderly	A	Keres egy szobát Find a Room	+	előléptetés 3. szintre	85
				-	-174$	
		B	Várjon Make Her Wait	+	+1 mechanika	
				-	lefokozás 1. szintre	
3	Asszisztens Emergency Med. Technician	A	Feltakarít Clean Up	+	+1 mechanika	15
				-	-125$	
		B	Hívja a gondnokot Ask Custodian	+	+1 karizma	
				-	elbocsátás	

Hadsereg [Military]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Paintball segéd Paintball Attendant	A	Selejtes áru Defective Merchandise	+	+1 logika	15
				-	elbocsátás	
		B	Video megfigyelés Video Surveillance	+	+150$	
				-	-100$	
2	Újonc kiképzésen Recruit Training Corps	A	Jávorszarvas vezérhímek Elk Leadership	+	előléptetés 3. szintre	50
				-	-385$	
		B	Láma per Llama Altercation	+	+500$	
				-	lefokozás 1. szintre	
3	Újonc Recruit	A	Konyhaszolgálat Kitchen Duty	+	+1 főzés	85
				-	-100$	
		B	Fejadag megvonás Rations	+	+1 karizma	
				-	elbocsátás	

Rendvédelem [Law Enforcement]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Zebrafelügyelő School Crossing Guard	A	Hosszabb út Long Road	+	+100$	85
				-	-225$	
		B	Rövidítsen Shortcut	+	+1 karizma	
				-	elbocsátás	
2	Parkolóőr Parking Lot Attendant	A	Tegye zsebre Park and Pocket	+	+175$	15
				-	-150$	
		B	Maradjon ki Stand Aside	+	előléptetés 3. szintre	
				-	semmi	
3	Biztonsági őr Security Guard	A	Hívja a rendőrséget Call Police	+	+500$	85
				-	elbocsátás	
		B	Megállítja Confront	+	+400$, +1 fizikum	
				-	-349$	

Sportoló [Athletics]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Vízhordó Waterperson	A	Közbeavatkozik Break it up	+	+ 1 fizikum	85
				-	-1 fizikum	
		B	Folytatja a vízhordást Keep Watering	+	+150$	
				-	-97$	
2	Öltöző-személyzet Locker Room Attendant	A	Csöndben marad Keep Quiet	+	+1 logika	15
				-	semmi	
		B	Riadóztat Blow the Whistle	+	előléptetés 3. szintre	
				-	-220$	
3	Csapat-kabala Team Mascot	A	Beöltözik Limpynek Become Limpy	+	+1 fizikum, +1 kreativitás	85
				-	-1 karizma	
		B	Magára vonja a figyelmet Steal the Limelight	+	+2 karizma	
				-	elbocsátás	

Bűnöző [Criminal]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Utcai seftes Street Hawker	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	H K Sz **Cs** P Sz V	5	50	250
2	Lovi-küldönc Numbers Runner	-	-	-	-	-	1	-	1	15-18	3	**H K Sz** Cs P Sz V	5	62	310
3	Zsebtolvaj Pickpocket	-	1	-	1	-	2	-	1	15-18	3	H K **Sz Cs** P Sz V	5	105	525

Gasztronómia [Culinary]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Mosogató Dish Washer	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	H K Sz Cs **P** Sz V	5	63	315
2	Gyorséttermi alkalmazott Drive Through Clerk	1	-	-	-	-	-	-	1	17-21	4	**H K Sz** Cs P Sz V	5	84	420
3	Gyorséttermi műszakvezető Fast Food Shift Manager	1	-	-	-	1	1	-	4	17-22	5	H K **Sz Cs** P Sz V	5	91	455

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Gyógyászat [Medicine]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Segédápoló egy otthonban Nursing Home Attendant	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	H K **Sz** Cs P Sz V	5	65	325
2	Beteghordó Orderly	-	-	-	-	-	-	1	1	15-18	3	H K **Sz** Cs P Sz **V**	5	87	435
3	Asszisztens Emergency Med. Technician	-	2	-	-	-	-	2	3	19-22	3	H **K** Sz **Cs** P Sz V	5	125	625

Hadsereg [Military]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Paintball segéd Paintball Attendant	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	57	285
2	Újonc kiképzésen Recruit Training Corps	-	-	1	-	-	-	-	1	18-22	4	**H** K **Sz** Cs P Sz V	5	77	385
3	Újonc Recruit	-	-	1	1	-	-	-	2	15-18	3	H K **Sz** Cs P Sz **V**	5	100	500

Munkakerülő [Slacker]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Labdaszedő és ütőhordó Golf Caddy	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	H K Sz Cs P **Sz** V	5	45	225
2	Benzinkúti dolgozó Gas Station Attendant	-	1	-	-	-	-	-	2	15-18	3	**H** K Sz **Cs** P Sz V	5	71	355
3	Vegyesbolti eladó Convenience Store Clerk	-	1	1	-	-	1	-	4	17-21	4	**H K** Sz Cs P Sz V	5	96	480

Poitika [Politics]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Közvéleménykutató ügynök Door to Door Poller	-	-	-	-	-	-	-	-	17-21	4	H K Sz **Cs** P Sz V	5	53	265
2	Választási kampány alk. Campaign Worker	-	-	1	-	-	-	-	2	15-18	3	H K **Sz** Cs P Sz **V**	5	72	360
3	Gyakornok Intern	-	-	1	-	1	1	-	4	15-18	3	H K Sz Cs P **Sz V**	5	112	560

Rendvédelem [Law Enforcement]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Zebrafelügyelő School Crossing Guard	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	H K Sz Cs P **Sz V**	5	45	225
2	Parkolóőr Parking Lot Attendant	-	-	-	1	1	-	-	1	18-21	3	H **K** Sz **Cs** P Sz V	5	75	375
3	Biztonsági őr Security Guard	-	-	-	2	1	-	-	3	21-1	4	**H K** Sz Cs P Sz V	5	125	625

Sportoló [Athletics]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Vízhordó Waterperson	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	H K Sz Cs **P** Sz **V**	5	97	485
2	Öltöző-személyzet Locker Room Attendant	-	1	-	1	-	-	-	1	15-18	3	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	110	550
3	Csapat-kabala Team Mascot	-	1	1	1	-	-	-	4	15-18	3	**H** K Sz Cs P Sz **V**	5	125	625

Természettudomány [Science]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Laboratóriumi üvegmosó Lab Glass Scrubber	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	H K Sz Cs **P** Sz **V**	5	64	320
2	Kísérleti alany Test Subject	-	-	-	-	1	-	-	1	15-18	3	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	105	525
3	Laboratóriumi asszisztens Lab Assistant	1	-	-	-	1	-	1	2	15-18	3	H K Sz Cs P **Sz V**	5	115	575

Üzletember [Business]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Lótifuti / Kifutófiú Gofer	-	-	-	-	-	-	-	-	15-18	3	H K Sz Cs **P** Sz **V**	5	52	260
2	Postázó-karbantartó Mailroom Technician	-	-	-	-	1	-	-	2	15-18	3	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	76	380
3	Tisztviselő-asszisztens Executive Assistant	-	-	1	-	1	1	-	6	15-19	4	H K Sz Cs P **Sz V**	5	98	490

Étel neve		Mikor készíthető	Szükséges főzési jártasság	Ára 1 személyre	Ára 6 személyre (tálalás / service)	Ára
Instant kaja	Instant meal	Bármikor	-	3$	12$	50%
Dzsúz/Csipsz/Süti	Juice/Chips/Cookies	Bármikor	-	3$	-	50%
Muffin	Muffin	Bármikor	-	2$	-	50%
Pizza	Pizza	Bármikor	-	-	40$	100%
Totyogók papija	Toddler Mush	Bármikor	-	6$	-	75%
Gyümölcskocsonya	Gelatin	Desszert	-	4$	16$	63%
Emeletes torta	Layer cake	Desszert	6	5$	20$	75%
Sütemény	Baked Alaska	Desszert	8	6$	24$	75%
Kukoricapehely	Cereal	Reggeli	-	4$	16$	63%
Sült édestészta	Toaster pastry	Reggeli	-	4$	16$	63%
Palacsinta	Pancakes	Reggeli	3	5$	20$	75%
Omlett	Omelets	Reggeli	4	5$	20$	75%
Löncshúsos szendvics	Meat sandwiches	Ebéd	-	4$	16$	63%
Sajtos melegszendvics	Grilled cheese	Ebéd	2	5$	20$	75%
Csili	Chili con carne	Ebéd	4	6$	24$	75%
Hot dog	Hot dogs	Ebéd, vacsora	-	5$	20$	75%
Hamburger	Hamburgers	Ebéd, vacsora	3	6$	24$	75%
Séfsaláta	Chef's salad	Ebéd, vacsora	3	5$	20$	63%
Mirelit vacsora	TV dinner	Vacsora	-	4$	16$	83%
Sajtos tészta	Mac and Cheese	Vacsora	-	5$	20$	75%
Spagetti	Spaghetti	Vacsora	1	5$	20$	75%
Sertéssült	Pork chop	Vacsora	5	7$	28$	88%
Lazac	Salmon	Vacsora	6	7$	28$	88%
Pulyka	Turkey	Vacsora	6	-	28$	88%
Borda	Grilled ribs	Vacsora	7	-	28$	100%
Homár	Lobster Thermidor	Vacsora	10	8$	32$	100%
Ételek						

Szint	Szükséges barátok száma	Tagok maximális száma
1	0	8
2	3	10
3	5	15
4	7	20
5	10	30
6	15	32
[Egyetem] Görögbetűs házak		

Szint	Magyar megnevezés	Angol megnevezés	Szüks. barátok sz.	Befolyáspont kapacitás
1	Kisstílű észosztó	Puny Pleader	0	0-2000
2	Mezei hízelkedő	Common Cajoler	1	2001-4000
3	Nyájas irányító	Suave String-Puller	3	4001-6000
4	Kemény vezéregy.	Powerful Persuader	6	6001-8000
5	Mester manipulátor	Master Manipulator	12	8001-10000
[Egyetem] Befolyásszintek				

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Munkapult megnevezése (rövidített név!)		Ételpont	Elkészítési idő	Ára
Krampft Industries	Krampft Industries V.C.	15	lassú	140$
Ellenpultúra Kft.	Counter Culture	20	közepes	200$
Katamarán	Catamaran	20	közepes	210$
Epikurosz pult	Epikouros Counter	25	gyors	325$
Epikurosz ksz.	Epikouros Island	20	közepes	335$
Sikkolina k.pult	Chiclettina Counter	20	közepes	490$
Sikkolina k.sziget	Chiclettina Island	25	gyors	500$
Klubos pult	Club Room Countertop	25	gyors	600$
Vágódeszka az Ínség Klubból	Club Distress B.B.	25	gyors	610$
Sikkolina "Szardínia" k.p.	Chiclettina "Sardinia" Count.	25	gyors	780$
Sikkolina "Szardínia" k.szig.	Chiclettina "Sardinia" Isl.	25	gyors	790$
Chez Moi	Chez Moi	25	gyors	800$
Konyhagondozó gondűző	C. Cooking Conundrum	25	gyors	810$
Munkapultok				

Szakirány (Major)	Lehetséges hivatások			Szükséges képességek			
Biológia [Biology]	Rendvédelem	Gyógyászat	Természetkutató	Takarítás	Műszaki	Erőnlét	Logika
Filozófia [Philosophy]	Gasztronómia	Paranormális	Munkakerülő	Főzés	Karizma	Kreativitás	Logika
Fizika [Physics]	Gyógyászat	Paranormális	Term.tudomány	Takarítás	Műszaki	Kreativitás	Logika
Irodalom [Literature]	Bűnöző	Szórakoztatóipar	Munkakerülő	Karizma	Műszaki	Kreativitás	Erőnlét
Közgazdaságtan [Economics]	Üzletember	Politika	Szórakoztatóipar	Karizma	Műszaki	Kreativitás	Logika
Matematika [Mathematics]	Bűnöző	Természetkutató	Term.tudomány	Takarítás	Műszaki	Kreativitás	Logika
Művészet [Art]	Művész	Gasztronómia	Munkakerülő	Főzés	Karizma	Műszaki	Kreativitás
Politológia [Political Science]	Hadsereg	Politika	Szórakoztatóipar	Takarítás	Karizma	Kreativitás	Erőnlét
Pszichológia [Psychology]	Üzletember	Rendvédelem	Paranormális	Takarítás	Karizma	Kreativitás	Logika
Színművészet [Drama]	Sportoló	Politika	Szórakoztatóipar	Karizma	Kreativitás	Erőnlét	Logika
Történelem [History]	Művész	Hadsereg	Politika	Karizma	Műszaki	Kreativitás	Logika
[Egyetem] Szakirányok							

Ösztöndíj neve	Követelmény	Díj összege
Londoni Kulináris Művészetek Ösztöndíj / London Culinary Arts Scholarship	8. szintű vagy magasabb Főzés [Cooking] jártasság	750
Csodaszaki Mérnöki Ösztöndíj / Bui Engineering Award	8. szintű vagy magasabb Műszaki [Mechanical] jártasság	750
Bain-Gordon Kommunikációs Szövetség Ösztöndíja Bain-Gordon Communications Fellowship	8. szintű vagy magasabb Karizma [Charisma] jártasság	750
Hogan Sportolói ösztöndíj / Hogan Award for Athletics	8. szintű vagy magasabb Erőnlét [Body] képesség	750
IQ-Titán Ösztöndíj / Will Wright Genius Grant	8. szintű vagy magasabb Logika [Logic] jártasság	750
Quigley Vizuális Művészetek Ösztöndíj / Quigley Visual Arts Grant	8. szintű vagy magasabb Kreativitás [Creativity] képesség	750
Nukubaci Higiéniai Ösztöndíj / Kim Metro Prize for Hygienics	8. szintű vagy magasabb Takarítás [Cleaning] képesség	750
Ifjú Vállalkozó Ösztöndíj / Young Entrepreneurs Award	Legmagasabb, 3. szinten állni egy diákmunka karrierben	750
SimCity Tanulmányi Ösztöndíj / SimCity Scholar's Grant	5 [A-] vagy jobb eredmény a középiskolában	1000
Boogie Táncosláb Ösztöndíj / Tsang Footwork Award	3. (legmagasabb) szint a táncolás rejtett képességben	1000
Phelps-Wilsonoff Biliárd Ösztöndíj / Phelps-Wilsonoff Billiards Prize	Magas szinten állni (100 pont) a biliárd rejtett jártasságban	1000
Elárvult Simek Segélyalapja / Orphaned Sims Assistance Fund	Árva simnek jár (tehát mindkét szülő halott)	1500
Földönkívüli Kárpótlási Díj / Extraterrestrial Reparation Grant	Ufók által elrabolt sim kaphatja	1500
Élőhalott Tanulmányi Ösztöndíj / Undead Educational Scholarship	Zombi tininek jár ("olcsó" feltámasztás a paranormális karrierjutalommal)	1500
[Egyetem] Ösztöndíjak		

Aspiráció	Románc	Vagyon	Hírnév	Család	Tudás	Kicsapongás	M. szendvics
Románc	+	semleges	+	-	-	semleges	semleges
Vagyon	semleges	+	-	+	semleges	+	+
Hírnév	semleges	-	+	semleges	-	-	semleges
Család	-	semleges	-	+	+	-	semleges
Tudás	-	-	semleges	semleges	+	semleges	semleges
Kicsapongás	+	+	semleges	-	semleges	+	+
M. szendvics	semleges	semleges	semleges	semleges	semleges	semleges	+
[Éjszakák] Aspiráció: vonzás és taszítás							

Tevékenység	Pontszám
Részvétel záróvizsgán	336 pont (2 óra, 168 pont/óra)
Félévi házi dolgozat elkészítése	325 pont (3 óra, kb. 108 pont/óra)
Eredmény meghekkelése	180 pont/óra
Csoportos kutatás (5 sim)	120 pont/óra
Csoportos kutatás (4 sim)	105 pont/óra
Részvétel előadáson	100 pont/óra
Etyepetye egy professzorral	100 pont/óra, illetve 50 pont/menet
Házi feladat elkészítése	90 pont (1 óra)
Csoportos kutatás (3 sim)	90 pont/óra
Csoportos kutatás (2 sim)	75 pont/óra
Kutatás egyedül	60 pont/óra
Korrepetálás kérése	4 pont "fordulónként"
Beszélgetés a szakirányról	2 pont "fordulónként"
Kapcsolat szakirányú professzorral	Napi és ált. kapcs. pontok arányában
[Egyetem] Pontgyűjtés	

Osztályzat		Számszerű	Szükséges	
Angol	Magyar	eredmény	min. pont	Juttatás
A+	5*	4.0	1000	1200
A	5	3.9	975	1100
A-	5	3.7	925	1000
B+	4/5	3.3	825	800
B	4	3.0	750	700
B-	4	2.7	675	600
C+	3/4	2.2	575	500
C	3	2.0	500	400
C-	3	1.7	425	300
D+	2/3	1.3	325	0
D	2	1.0	250	0
D-	2	0.7	175	0
F	1	0.0	175 alatt	0
[Egyetem] Pontszámítás				

	Étel neve	Kép leírása	Ár
	Sült Alaszka [Baked Alaska]	Egy nagy rakás „tejszínhab", cseresznyével a közepén.	10$
	Csili [Chili Con Carne]	Vörös massza, csészeszerű mélytányérban	14$
	Lekváros palacsinta [Crepes Suzette]	Két háromszögletű, zöld tészta vörös csíkokkal, alatta némi ez meg az	13$
*	Bélszín [Fillet Mignon]	Kerek, vörös kaja, oldalán zöld, babszerű körettel	25$
*	Sült csirke [Fried Chicken]	Comb és szárny, cső kukoricával és zöldbabbal	18$
	Hamburger [Hamburgers]	Ezt könnyen fel fogod ismerni	17$
	Torta [Layer Cake]	Ez is könnyű, tortaszelet, habos széllel	8$
*	Citromos garnélarákok [Lime Seared Prawns]	Tányér közepén kevés vörös hús és mentazöld köret	19$
	Homár [Lobster Thermidor]	Ez se nehéz, egy jókora rák	35$
	Sajtos makaróni [Mac and Cheese]	Sárga massza, csészeszerű mélytányérban	9$
*	Gyümölcskosár [Nectarine Tartlet]	Virágalakban elrendezett gyümölcsszeletek, vörös zselatinban	12$
	Omlett [Omelettes]	Egy félbehajtott palacsintára emlékeztető kaja	11$
	Sertéssült [Pork Chops]	Szelet hús, nagy zöld és vörös gombóccal	23$
	Borda [Ribs]	Hasáb alakú hús, vörös szósszal és sárga gombóccal	18$
	Saláta [Chefs Salad]	Jókora adag zöldsaláta	16$
	Lazac [Salmon]	Vörös halszelet, krumplipürével és szeletelt, uborkaszerű zöldséggel	21$
	Spagetti [Spaghetti]	Rakás tésztán vörös szósz és kis húsgombócok	9$
[Éjszakák] Éttermi ételek leírása			

Karrier	Tudás	Vagyon	Család	Románc	Hírnév
Bűnöző (Criminal)	X	X			
Gasztronómia (Culinary)				X	X
Gyógyászat (Medical)	X	X			
Hadsereg (Military)					X
Munkakerülő (Slacker)				X	
Művész (Artist)				X	
Paranormális (Paranormal)	X				X
Politikus (Politics)					X
Rendvédelem (Law Enforcement)			X		X
Sportoló (Athletic)		X		X	X
Szórakoztatóipar (Show Business)					X
Term. tudomány (Science)	X				
Természettudós (Natural Scientist)	X				
Üzletember (Business)		X			
Karrierek és aspiráció					

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1	1			1	1			8-10
Gólya 2	Freshman 1		1				1	1	15-17
Másodéves 1	Sophomore 1			1		2	2		16-18
Másodéves 2	Sophomore 2		2	2		3			12-14
Harmadéves 1	Junior 1			3			3		13-15
Harmadéves 2	Junior 2		3			4			15-18
Végzős 1	Senior 1		4				4		17-19
Végzős 2	Senior 2			4		5			13-15
[Egyetem] Órarend - Történelem [Hystory]									

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1	1	1			1			17-19
Gólya 2	Freshman 1			1	1		1		16-19
Másodéves 1	Sophomore 1				2	2		1	9-11
Másodéves 2	Sophomore 2		2		3			2	10-12
Harmadéves 1	Junior 1		3					3	15-18
Harmadéves 2	Junior 2				4	3			18-20
Végzős 1	Senior 1		4			4			20-22
Végzős 2	Senior 2					5		4	15-17
[Egyetem] Órarend - Biológia [Biology]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1		1			1		1	10-12
Gólya 2	Freshman 1	1		1			1		18-20
Másodéves 1	Sophomore 1				1	2	2		12-14
Másodéves 2	Sophomore 2	2		2		3			16-18
Harmadéves 1	Junior 1					4	3		9-12
Harmadéves 2	Junior 2	3					4		11-14
Végzős 1	Senior 1			3		5			16-18
Végzős 2	Senior 2	4		4					10-12
[Egyetem] Órarend - Filozófia [Philosophy]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1	1	1	1					9-11
Gólya 2	Freshman 1				1	1	1		13-15
Másodéves 1	Sophomore 1		2				2	1	17-20
Másodéves 2	Sophomore 2		3			2		2	19-22
Harmadéves 1	Junior 1					3		3	8-10
Harmadéves 2	Junior 2		4					4	19-21
Végzős 1	Senior 1					4	3		11-13
Végzős 2	Senior 2		5				4		10-12
[Egyetem] Órarend - Fizika [Physics]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1		1			1	1		17-19
Gólya 2	Freshman 1	1			1			1	16-19
Másodéves 1	Sophomore 1			1	2		2		9-11
Másodéves 2	Sophomore 2		2	2			3		10-12
Harmadéves 1	Junior 1		3				4		15-18
Harmadéves 2	Junior 2			3	3				18-20
Végzős 1	Senior 1		4		4				20-22
Végzős 2	Senior 2			4			5		15-17
[Egyetem] Órarend - Irodalom [Literature]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1	1		1				1	17-19
Gólya 2	Freshman 1		1		1		1		18-21
Másodéves 1	Sophomore 1			2		1	2		16-18
Másodéves 2	Sophomore 2		2	3		2			12-15
Harmadéves 1	Junior 1		3				3		14-16
Harmadéves 2	Junior 2		4	4					8-10
Végzős 1	Senior 1					3	4		12-14
Végzős 2	Senior 2			5		4			14-16
[Egyetem] Órarend - Közgazdaságtan [Economics]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1		1		1	1			13-15
Gólya 2	Freshman 1	1					1	1	15-18
Másodéves 1	Sophomore 1		2	1		2			11-13
Másodéves 2	Sophomore 2					3	2	2	18-20
Harmadéves 1	Junior 1		3				3		15-18
Harmadéves 2	Junior 2					4		3	19-21
Végzős 1	Senior 1		4					4	11-13
Végzős 2	Senior 2					5	4		13-15
[Egyetem] Órarend - Matematika [Mathematics]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1		1				1	1	14-16
Gólya 2	Freshman 1			1	1	1			17-19
Másodéves 1	Sophomore 1	1		2			2		10-13
Másodéves 2	Sophomore 2	2	2				3		19-21
Harmadéves 1	Junior 1		3	3					16-18
Harmadéves 2	Junior 2	3					4		9-11
Végzős 1	Senior 1	4	4						19-22
Végzős 2	Senior 2			4			5		8-10
[Egyetem] Órarend - Művészet [Art]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1			1		1	1		8-10
Gólya 2	Freshman 1	1	1		1				18-20
Másodéves 1	Sophomore 1			2			2	1	9-11
Másodéves 2	Sophomore 2			3	2			2	19-22
Harmadéves 1	Junior 1						3	3	17-20
Harmadéves 2	Junior 2			4	3				12-14
Végzős 1	Senior 1				4			4	17-19
Végzős 2	Senior 2			5			4		10-12
[Egyetem] Órarend - Politológia [Political Science]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1				1	1	1		16-18
Gólya 2	Freshman 1	1	1					1	9-11
Másodéves 1	Sophomore 1			1		2	2		12-14
Másodéves 2	Sophomore 2			2		3		2	19-22
Harmadéves 1	Junior 1						3	3	14-16
Harmadéves 2	Junior 2			3		4			16-19
Végzős 1	Senior 1			4			4		11-13
Végzős 2	Senior 2					5		4	18-20
[Egyetem] Órarend - Pszichológia [Psychology]									

Szemeszter		Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Előadások
Gólya 1	Freshman 1	1	1	1					10-12
Gólya 2	Freshman 1				1		1	1	19-21
Másodéves 1	Sophomore 1			2	2	1			11-13
Másodéves 2	Sophomore 2			3		2	2		14-16
Harmadéves 1	Junior 1				3		3		18-21
Harmadéves 2	Junior 2				4	3			17-19
Végzős 1	Senior 1			4			4		11-14
Végzős 2	Senior 2			5		4			15-17
[Egyetem] Órarend - Színművészet [Drama]									

Művész [Artist]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Vászonfestő Canvas Stretcher					
2	Utcai karikatúrista Street Caricaturist	A	Csak hitelesen! Go For It	+	+500$	15
				-	-357$ (1 napi bér)	
		B	Ezen szépíteni kell! Tone It Down	+	+3000$	
				-	-357$ (1 napi bér)	
3	Szuvenírfaragó Souvenir Whittler					
4	Képregény-rajzoló Comic Book Penciller	A	Meg kell beszélni a dolgot! Talk About It	+	+1 kreativitás	85
				-	elbocsátás	
		B	Saját stílusban kell rajzolni! Draw Own Style	+	+5000$	
				-	-630$ (1 napi bér)	
5	Esküvői fotós Wedding Photographer					
6	Képhamisító Art Forger	A	Elég az olajfesték! Use Oil Paints	+	+10 000$	15
				-	elbocsátás	
		B	Vegyen vegyszereket! Find Chemicals	+	+10 000$	
				-	-1000$	
7	Divatfotós Fashion Photographer					
8	Elismert freskófestő Acclaimed Muralist	A	Vállalja a munkát! Take Job	+	+50 000$	15
				-	-50 000$	
		B	Adja tovább másnak Refer	+	+50 000$, +2 karizma	
				-	lefokozás 7. szintre	
9	Konceptuális művész Conceptual Artist					
10	Vizionárius Visionary	A	Fizesse ki a számlát! Pay Bill	+	+100 000$	85
				-	-10 000$	
		B	Jó lesz a gyors vázlat! Quick Sketch	+	+100 000$	
				-	-10 000$, -2 karizma	

Paranormális [Paranormal]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Paranormális tanácsadó Psychic Phone Pal					
2	Összeesküvés-elm. szakértő Conspiracy Theorist	A	Jelentesse meg most! Publish Now	+	+2 karizma	15
				-	-375$	
		B	További bizonyítékokat sz. Develop More Evidence	+	+1000$	
				-	elbocsátás	
3	Kártyás jövendőmondó Tarot Card Reader					
4	Hipnotizőr Hypnotist	A	Fogadja el az ajánlatot! Use New Method	+	előléptetés 5. szintre	15
				-	elbocsátás	
		B	Ne fogadja el az ajánlatot! Report Associate	+	+2000$	
				-	lefokozás 3. szintre	
5	Médium Medium	A	Mondja el az igazat! Tell the Truth	+	+2 karizma	15
				-	-5000$	
		B	Ködösítsen! Unclear	+	+4000$	
				-	-1 karizma, -840$	
6	Vízkereső Douser					
7	Rendőrségi spiritiszta Police Psychic	A	Mentse meg a gyereket! Rescue Child	+	előléptetés 8. szintre	15
				-	lefokozás 4. (!) szintre	
		B	Vádolja meg a főnököt! Accuse Chief	+	+10 000$	
				-	-2 takarítás, -1386$	
8	Ufóvadász UFO Investigator					
9	Ördögűző Exorcist	A	Dolgozzon egyedül! Work Alone	+	előléptetés 10. szintre	15
				-	-2 karizma	
		B	Hívjon segítséget! Call for Backup	+	+30 000$	
				-	lefokozás 7. (!) szintre	
10	Vallási vezető Cult Leader					

Szórakoztatóipar [Show Business]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Beállítástesztelő / Fénybeállító Screen Test Stand-In					
2	Testdublőr Body Double	A	Kérjen segítséget! Ask for Help	+	előléptetés 3. szintre	85
				-	elbocsátás, -420$	
		B	Használjon olcsó... Use Cheap Coverup	+	+5000$	
				-	elbocsátás	
3	Szöveges statiszta Bit Player	A	Ossza meg a javaslatait! Offer Suggestions	+	+2 kreativitás	15
				-	elbocsátás, -1000$	
		B	Hallgasson! Keep Quiet	+	+10 000$	
				-	elbocsátás	
4	Reklámszínész / színésznő Commercial Actor/Actress					
5	Szinkronszínész rajzfilmekhez Cartoon Voice	A	Vegye be a gyógyszert! Take Remedy	+	előléptetés 6. szintre	15
				-	-1008$	
		B	Jelentsen beteget! Call In Sick	+	+4000$	
				-	lefokozás 4. szintre	
6	Mellékszereplő Supporting Player					
7	Broadway sztár Broadway Star	A	Szerep elfogadása Take the Part	+	+2 kreativitás	15
				-	lefokozás 5. (!) szintre	
		B	Szerep elutasítása Pass on the Part	+	+50 000$	
				-	-2 karizma	
8	Főszereplő Leading Man/Lady					
9	Sikerfilm-rendező Blockbuster Director	A	Ismeretlen beugró alk. Cast Unknown	+	+50 000$	15
				-	lefokozás 6. (!) szintre	
		B	Szerep eljátszása Take Part	+	előléptetés 10. szintre	
				-	-2 karizma	
10	Világsztár Icon					

Természettudós [Natural Scientist]

Sz.	Beosztás	Válaszok		Következmény		%
1	Patkánygondozó Ratkeeper	A	Enni hagy Let Her Eat	+	+1 logika	85
				-	elbocsátás	
		B	Hívás és várakozás Call and Wait	+	+1 logika	
				-	elbocsátás	
2	Algavadász Algae Hunter					
3	Kagylótelepes Clam Wrangler					
4	Ürülékelemző Scatmaster					
5	Talajszakértő Soil Identifier	A	Engedélyezze az építkezést! Allow to Proceed	+	+15 000$	15
				-	elbocsátás	
		B	Vizsgálódjon még! Test Further	+	+2 logika	
				-	elbocsátás	
6	Vándorbotanikus Rogue Botanist	A	Gyűjtsön mintát! Harvest	+	+15 000$	15
				-	-2 logika	
		B	Hívjon segítséget! Call for Help	+	előléptetés 10. (!) szintre	
				-	semmi	
7	Állatnyelvész Animal Linguist	A	Várjon további bizonyítékra! Wait	+	előléptetés 8. szintre	85
				-	lefokozás 6.szintre	
		B	Közölje le az eredményeit! Publish	+	előléptetés 8. szintre	
				-	-2 logika	
8	Term.ellenes fajkeresztező Unnatural Crossbreeder					
9	Dinoszaurusz-klónozó Dinosaur Cloner	A	Használjon borostyánt! Use Amber	+	+50 000$	85
				-	-25 000$	
		B	Szintetizált anyaggal! Synthesized Materials	+	előléptetés 10.szintre	
				-	lefokozás 7.szintre	
10	Ökológiai guru Ecological Guru					

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Művész [Artist]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Vászonfestő Canvas Stretcher	-	-	-	-	-	-	-	-	7-14	7	H K **Sz** Cs P Sz V	5	231	1155
2	Utcai karikaturista Street Caricaturist	-	-	-	-	-	1	-	-	11-18	7	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	357	1785
3	Szuvenírfaragó Souvenir Whittler	-	2	-	-	-	3	-	1	9-16	7	H **K** Sz **Cs** P Sz V	5	438	2190
4	Képregény-rajzoló Comic Book Penciller	1	3	1	-	-	4	-	2	10-17	7	H K Sz Cs **P** Sz **V**	5	630	3150
5	Esküvői fotós Wedding Photographer	2	4	2	-	-	5	-	4	8-15	7	H **K** Sz Cs P Sz **V**	5	808	4040
6	Képhamisító Art Forger	3	5	3	-	-	5	-	5	14-21	7	H K Sz Cs **P Sz V**	4	1339	5336
7	Divatfotós Fashion Photographer	3	6	4	-	-	6	-	8	10-17	7	H **K** Sz **Cs** P Sz V	4	1785	7140
8	Elismert freskófestő Acclaimed Muralist	4	7	5	-	-	7	-	9	12-19	7	H K **Sz** Cs **P Sz V**	3	2232	6696
9	Konceptuális művész Conceptual Artist	5	8	7	-	-	9	-	10	10-17	7	H K Sz **Cs P Sz V**	3	2625	7875
10	Vizionárius Visionary	6	8	10	-	-	10	-	13	13-18	5	**H K Sz** Cs **P Sz V**	2	4549	9098

Paranormális [Paranormal]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Paranormális tanácsadó Psychic Phone Pal	-	-	-	-	-	-	-	-	20-3	7	H K Sz Cs P Sz **V**	5	252	1260
2	Összeesküvés-elm. szakértő Conspiracy Theorist	-	-	1	-	-	2	-	-	17-0	7	**H** K Sz **Cs** P Sz V	5	375	1875
3	Kártyás jövendőmondó Tarot Card Reader	-	-	2	-	-	4	-	1	18-1	7	H **K** Sz Cs P Sz **V**	5	525	2625
4	Hipnotizőr Hypnotist	-	-	3	-	-	5	-	2	11-18	7	H K **Sz** Cs P Sz **V**	5	672	3360
5	Médium Medium	1	-	3	-	-	5	1	4	17-0	7	H K Sz Cs **P** Sz **V**	5	840	4200
6	Vízkereső Douser	3	-	3	-	-	6	3	6	17-0	7	H **K** Sz Cs P Sz **V**	5	1092	5460
7	Rendőrségi spiritiszta Police Psychic	4	-	4	-	-	7	6	8	13-19	6	H K Sz Cs P **Sz V**	5	1386	6930
8	Ufóvadász UFO Investigator	4	-	5	-	-	7	7	9	10-17	7	H **K** Sz Cs P **Sz V**	4	2100	8400
9	Ördögűző Exorcist	5	-	6	-	-	8	8	10	21-3	6	**H K** Sz **Cs** P **Sz** V	3	2494	7482
10	Vallási vezető Cult Leader	7	-	10	-	-	10	9	13	18-3	9	**H** K **Sz Cs** P Sz **V**	2	4725	9450

Szórakoztatóipar [Show Business]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Beállítástesztelő / Fénybeáll. Screen Test Stand-In	-	-	-	-	-	-	-	-	10-17	7	**H** K Sz Cs P **Sz** V	5	420	2100
2	Testdublőr Body Double	-	-	1	1	-	-	-	-	13-20	7	**H** K Sz Cs **P** Sz V	5	577	2885
3	Szöveges statiszta Bit Player	-	-	2	2	-	-	-	-	9-16	7	H K **Sz** Cs P Sz **V**	5	714	3570
4	Reklámszínész / színésznő Commercial Actor/Actress	-	-	3	3	-	-	-	1	8-17	9	**H** K Sz Cs P Sz **V**	5	861	4305
5	Szinkronsz. rajzfilmekhez Cartoon Voice	-	-	4	3	1	2	-	3	13-20	7	H K Sz Cs P **Sz V**	5	1008	5040
6	Mellékszereplő Supporting Player	-	-	5	5	2	3	-	5	18-1	7	H K Sz Cs P Sz **V**	5	1155	5775
7	Broadway sztár Broadway Star	-	-	6	7	3	4	-	7	18-1	7	**H K** Sz Cs P Sz V	4	1312	5248
8	Főszereplő Leading Man/Lady	-	-	7	10	4	5	-	9	13-19	6	H K **Sz** Cs **P Sz V**	3	2205	6615
9	Sikerfilm-rendező Blockbuster Director	-	-	9	10	5	7	-	11	10-17	7	H K Sz Cs **P Sz V**	3	3051	9153
10	Világsztár Icon	-	-	10	10	6	9	-	14	16-21	5	**H K** Sz Cs **P Sz V**	3	5022	15066

Természettudós [Natural Scientist]															
Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Szabadnap	M.napok száma	Fizetés (napi)	Fizetés (heti)
1	Patkánygondozó Ratkeeper	-	-	-	-	-	-	-	-	9-16	7	H K Sz Cs **P** Sz V	5	325	1625
2	Algavadász Algae Hunter	-	1	-	1	-	-	1	-	8-15	7	**H** K Sz Cs **P** Sz V	5	483	2415
3	Kagylótelepes Clam Wrangler	-	2	-	3	-	-	2	-	9-16	7	H K **Sz** Cs P Sz **V**	5	672	3360
4	Ürülékelemző Scatmaster	-	3	-	4	-	-	3	1	11-18	7	H K Sz Cs P **Sz V**	5	787	3935
5	Talajszakértő Soil Identifier	-	4	-	5	1	-	5	2	9-16	7	**H** K Sz **Cs** P Sz V	5	945	4725
6	Vándorbotanikus Rogue Botanist	-	6	-	5	3	-	6	4	10-17	7	H **K** Sz **Cs** P Sz V	4	1134	4536
7	Állatnyelvész Animal Linguist	-	6	-	5	6	-	6	6	10-17	7	H K Sz Cs P **Sz V**	5	1344	6720
8	Term.ellenes fajkeresztező Unnatural Crossbreeder	-	7	-	5	8	-	7	8	9-16	7	H **K** Sz **Cs** P Sz V	5	1554	7770
9	Dinoszaurusz-klónozó Dinosaur Cloner	-	9	-	6	10	-	8	10	11-18	7	**H** K Sz Cs P **Sz V**	4	2283	9132
10	Ökológiai guru Ecological Guru	-	10	-	8	10	-	8	12	12-9	21	**H K Sz Cs P Sz V**	1	10497	10497

MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

1. hozzávaló	2. hozzávaló	3. hozzávaló	4. hozzávaló	Nyersen	Pulton elkészítve	Robotgépben elkészítve	Tüzhelyen megfőzve	Pulton előkészítve és tüzhelyen megfőzve	Robotgépben előkészítve és tüzhelyen megfőzve	Turmixban elkészítve
Meat	-	-	-	Meat	Carpaccio	Tartar	Roast	Sliced Roast	Meatloaf	Slurry
Meat	Dairy	-	-	-	Carpaccio	Carpaccio Soup	Roast	Meatloaf	Burrito	Shake
Meat	Dairy	Grain	-	-	Sandwich	Sandwich	Dumpling Stew	Pizza	Casserole	Power Smoothie
Meat	Dairy	Grain	Fruits	-	Sandwich	Sandwich	Hawaiian Pizza	Hawaiian Pizza	Hawaiian Pizza	Slurry
Meat	Dairy	Grain	Oils	-	Panini	Panini	Pizza	Pizza	Pizza	Slurry
Meat	Dairy	Grain	Vegetables	-	Chef's Salad	Sandwich	Combo Pizza	Combo Pizza	Lasagna	Slurry
Meat	Dairy	Fruits	-	-	Fruity Carpaccio	Shake	Roast with Fruit	Roast with Fruit	Meaty-Fruity Soup	Sweet Shake
Meat	Dairy	Fruits	Oils	-	Lefovers	Pureed Leftovers	Roast	Sliced Roast	Soup	Slurry
Meat	Dairy	Oils	-	-	Marinated Carpaccio	Shake	Roast	Sliced Roast	Soup	Slurry
Meat	Dairy	Vegetables	-	-	Sandwich	Sandwich	Roast & Veggies	Roast & Veggies	Burrito	Smoothie
Meat	Dairy	Vegetables	Fruits	-	Chef's Salad	Bowl of Stuff	Roast	Chef's Salad	Casserole	Slurry
Meat	Dairy	Vegetables	Oils	-	Chef's Salad	Pureed Leftovers	Roast	Sliced Roast	Casserole	Slurry
Meat	Grain	-	-	-	Sloppy Joe	Sloppy Joe	Calzone	Open-Faced Sandwich	Burrito	Smoothie
Meat	Grain	Fruits	-	-	Sandwich	Sandwich	Roast	Sliced Roast	Samosas	Slurry
Meat	Grain	Fruits	Oils	-	Panini	Panini	Roast & Fruits Sauce	Pizza	Casserole	Slurry
Meat	Grain	Oils	-	-	Panini	Panini	Wellington Roast	Sliced Wellington	Casserole	Slurry
Meat	Grain	Vegetables	-	-	Sandwich	Sandwich	Roast	Sliced Roast	Burrito	Power Slurry
Meat	Grain	Vegetables	Fruits	-	Sandwich	Sandwich	Cheeseless Pizza	Cheeseless Pizza	Cheeseless Pizza	Drink
Meat	Grain	Vegetables	Oils	-	Panini	Panini	Roast & Veggie	Pizza	Casserole	Slurry
Meat	Fruits	-	-	-	Carpaccio	Tartar	Barbeque	Barbeque	Barbeque Sauce	Shake
Meat	Fruits	Oils	-	-	Ceviche	Ceviche Puree	Roast	Roast	Casserole	Sweet Slurry
Meat	Liquids	-	-	-	Carpaccio	Carpaccio Soup	Roast	Stir-Fry	Burrito	Shake
Meat	Liquids	Dairy	-	-	Marinated Carpaccio	Tartar	Soup	Soup	Soup	Slurry
Meat	Liquids	Dairy	Grain	-	Sandwich	Sandwich	Toasted Sandwich	Pizza	Burrito	Slurry
Meat	Liquids	Dairy	Fruits	-	Leftovers	Soup	Soup	Roast with Fruit Sauce	Casserole	Slurry
Meat	Liquids	Dairy	Oil	-	Soup	Soup	Soup	Soup	Soup	Slurry
Meat	Liquids	Dairy	Vegetables	-	Chef's Salad	Stew	Stew	Food	Casserole	Slurry
Meat	Liquids	Grain	-	-	Sandwich	Sandwich	Soup	Soup	Casserole	Power Meat Smoothie
Meat	Liquids	Grain	Fruits	-	Sandwich	Sandwich	Roast	Roast with Fruit Sauce	Casserole	Slurry
Meat	Liquids	Grain	Oils	-	Panini	Panini	Wellington Roast	Sliced Wellington Roast	Lasagna	Slurry
Meat	Liquids	Grain	Vegetables	-	Sandwich	Sandwich	Roast	Sliced Roast	Burrito	Slurry
Meat	Liquids	Fruits	-	-	Fruity Carpaccio	Fruity Stew	Roast	Roast with Fruit Sauce	Casserole	Leftover Puree
Meat	Liquids	Fruits	Oils	-	Leftovers	Bowl of Soup	Roast	Sliced Roast	Casserole	Slurry
Meat	Liquids	Oils	-	-	Marinated Carpaccio	Tartar	Seared Roast	Seared, Sliced Roast	Casserole	Shake
Meat	Liquids	Vegetables	-	-	Shabu-Shabu	Soup	Roast	Roast & Veggies	Casserole	Dinner-in-a-Cup
Meat	Liquids	Vegetables	Fruits	-	Soup	Soup	Roast	Sliced Roast	Casserole	Sweet Slurry
Meat	Liquids	Vegetables	Oils	-	Chef's Salad	Bowl of Soup	Roast	Sliced Roast	Casserole	Slurry
Meat	Oils	-	-	-	Carpaccio	Smoothie	Seared Roast	Seared, Sliced Roast	Soup	Slurry
Meat	Vegetables	-	-	-	Carpaccio	Tartar	Roast & Veggies	Stir-Fry	Meat Loaf	Slurry
Meat	Vegetables	Fruits	-	-	Hors D'Oeuvres	Ceviche Salsa	Roast & Veggies	Kebab	Casserole	Smoothie
Meat	Vegetables	Fruits	Oils	-	Salad	Pureed Leftovers	Roast	Sliced Roast	Casserole	Slurry
Meat	Vegetables	Oils	-	-	Hors D'Oeuvres	Ceviche Salsa	Roast	Sliced Roast	Casserole	Slurry
Vegetables	-	-	-	Veggies	Crudite	Slaw	Veggie Roast	Veggie Stir-Fry	Vegetable Soup	Juice
Vegetables	Fruits	-	-	-	Salad	Salad	Sweet Vegetable Soup	Sweet Vegetable Soup	Sweet Vegetable Soup	Shake
Vegetables	Fruits	Oils	-	-	Salad	Salad	Salad	Salad	Salad	Vegetable Smoothie
Vegetables	Oils	-	-	-	Salad	Salad	Warm Salad	Grilled Vegetable Salad	Salad	Salad-in-a-Cup
Fruits	-	-	-	Fruits	Fruit	Fruit Smoothie	Fruit Soup	Fruit Compote	Fruit Compote	Fruit Smoothie
Fruits	Oils	-	-	-	Marinated Fruit	Fruitspacho	Fruit Stews	Bowl of Preserves	Bowl of Jam	Fruit Smoothie
Dairy	-	-	-	Drink	Drink	Drink	Drink	Drink	Drink	Drink
Dairy	Grain	-	-	-	Dough	Dough	Bread	Bread	Bread	Dough Slurry
Dairy	Grain	Fruits	-	-	Jam Sandwich	Jam Sandwich	Fruity Bread	Fruity Bread	Fruity Bread	Fruity Power Shake
Dairy	Grain	Fruits	Oils	-	Toast & Jam	Fruit Soup	Fruit Foccacia	Fruit Foccacia	Fruit Foccacia	Fruit Shake
Dairy	Grain	Oils	-	-	Raw Dough	Raw Dough	Foccacia	Foccacia	Foccacia	Power Shake
Dairy	Grain	Vegetables	-	-	Veggie Sandwich	Veggie Sandwich	Veggie Bread	Veggie Bread	Veggie Bread	Veggie Power Shake
Dairy	Grain	Vegetables	Fruits	-	Veggies on Toast	Soup	Bread	Veggie Casserole	Veggie Casserole	Veggie Shake
Dairy	Grain	Vegetables	Oils	-	Sandwich	Sandwich	Quiche	Veggie Pizza	Veggie Burrito	Veggie Shake
Dairy	Fruits	-	-	-	Fruit Salad	Shake	Fruit Sauce	Fruit Compote	Fruit Shake	Fruit Shake
Dairy	Fruits	Oils	-	-	Fruit Salad	Fruit Smoothie	Fruit Soup	Fruit Soup	Fruit Soup	Fruit Smoothie
Dairy	Oils	-	-	-	Power Shake	Power Shake	Power Shake	Power Shake	Power Shake	Fruit Smoothie
Dairy	Vegetables	-	-	-	Soup	Soup	Stew	Gratin	Gratin	Gratin Shake
Dairy	Vegetables	Fruits	-	-	Soup	Soup	Soup	Casserole	Casserole	Smoothie
Dairy	Vegetables	Fruits	Oils	-	Salad	Power Smoothie	Soup	Crudite	Soup	Power Shake
Dairy	Vegetables	Oils	-	-	Salad	Salad	Salad	Bread	Salad	Salad-in-a-Cup
Grain	-	-	-	Dough	Dough	Dough	Bread	Fruit Bread	Bread	Dough Smoothie
Grain	Fruits	-	-	-	Jam & Toast	Fruit Slurry	Fruit Bread	Fruit Bread	Fruit Pancake	Fruit Power Shake
Grain	Fruits	Oils	-	-	Jam Sandwich	Jam Sandwich	Foccacia	Foccacia	Foccacia	Fruit Smoothie
Grain	Oils	-	-	-	Bowl of Dough	Bowl of Dough	Foccacia	Foccacia	Foccacia	Bread Smoothie
Grain	Vegetables	-	-	-	Veggie Sandwich	Veggie Sandwich	Veggie Casserole	Veggie Casserole	Veggie Casserole	Veggie Power Shake
Grain	Vegetables	Fruits	-	-	Jam & Veggie Sandwich	Jam & Veggie Sandwich	Bread	Bread	Casserole	Fruit Smoothie
Grain	Vegetables	Fruits	Oils	-	Leftovers	Pureed Leftovers	Vegetable Fruit Foccicia	Vegetable Fruit Foccicia	Vegetable Fruit Foccicia	Smoothie
Grain	Vegetables	Oils	-	-	Vegetable Panini	Vegetable Panini	Foccacia	Foccacia	Foccacia	Vegetable Smoothie

[Konzol] Receptek

1. hozzávaló	2. hozzávaló	3. hozzávaló	4. hozzávaló	Nyersen	Pulton elkészítve	Robotgépben elkészítve	Tűzhelyen megfőzve	Pulton előkészítve és tűzhelyen megfőzve	Robotgépben előkészítve és tűzhelyen megfőzve	Turmixban elkészítve
Liquids	-	-	-	Drink	Drink	Drink	Drink	Drink	Drink	Drink
Liquids	Dairy	-	-	-	Drink	Shake	Soup	Soup	Soup	Shake
Liquids	Dairy	Grain	-	-	Dough	Dough	Bread	Bread	Bread	Drink
Liquids	Dairy	Grain	Fruits	-	Sandwich	Sandwich	Soup	Fruit Bread	Fruit Bread	Fruit Shake
Liquids	Dairy	Grain	Oils	-	Panini	Panini	Soup	Foccacia	Foccacia	Smoothie
Liquids	Dairy	Grain	Vegetables	-	Sandwich	Sandwich	Dumpling Stew	Veggie Bread	Veggie Burrito	Veggie Shake
Liquids	Dairy	Fruits	-	-	Fruit Soup	Fruit Shake	Parfait	Parfait	Fruit Shake	Fruit Shake
Liquids	Dairy	Fruits	Oils	-	Soup	Fruit Smoothie	Soup	Soup	Fruit Smoothie	Fruit Smoothie
Liquids	Dairy	Oils	-	-	Creamy Soup	Creamy Soup	Creamy Soup	Creamy Soup	Creamy Soup	Drink
Liquids	Dairy	Vegetables	-	-	Vegetable Soup	Vegetable Soup	Vegetable Soup	Vegetable Soup	Vegetable Soup	Drink
Liquids	Dairy	Vegetables	Fruits	-	Salad	Soup	Salad	Salad	Soup	Smoothie
Liquids	Dairy	Vegetables	Oils	-	Salad	Veggie Smoothie	Salad	Salad	Soup	Veggie Smoothie
Liquids	Grain	-	-	-	Row Dough	Row Dough	Bread	Bread	Bread	Dough Smoothie
Liquids	Grain	Fruits	-	-	Fruity Dough	Fruity Dough	Fruity Bread	Fruity Bread	Fruity Bread	Fruity Power Shake
Liquids	Grain	Fruits	Oils	-	Jam Sandwich	Jam Sandwich	Soup & Bread	Fruit in Pastry	Fruit Compote	Fruit Shake
Liquids	Grain	Oils	-	-	Dough	Dough	Foccacia	Foccacia	Foccacia	Power Shake
Liquids	Grain	Vegetables	-	-	Veggie Dough	Veggie Dough	Veggie Bread	Veggie Bread	Veggie Bread	Veggie Power Shake
Liquids	Grain	Vegetables	Fruits	-	Vegetable Sandwich	Vegetable Sandwich	Soup & Bread	Veggies & Fruit Sauce	Casserole	Smoothie
Liquids	Grain	Vegetables	Oils	-	Panini	Panini	Soup & Bread	Bruschetta	Veggie Burrito	Veggie Smoothie
Liquids	Fruits	-	-	-	Glazed Fruit	Smoothie	Fruit Compote	Fruit Compote	Smoothie	Smoothie
Liquids	Fruits	Oils	-	-	Fruit Salad	Smoothie	Fruit Soup	Fruit Soup	Fruit Soup	Smoothie
Liquids	Oils	-	-	-	Soup	Power Smoothie	Soup	Soup	Soup	Power Smoothie
Liquids	Vegetables	-	-	-	Veggies & Dip	Gazpacho	Stew	Casserole	Casserole	Shake
Liquids	Vegetables	Fruits	-	-	Gazpacho	Veggie-Fruitspacho	Soup	Casserole	Casserole	Drink
Liquids	Vegetables	Fruits	Oils	-	Salad	Drink	Soup	Veggies & Fruit Sauce	Soup	Fruit Shake
Liquids	Vegetables	Oils	-	-	Salad	Salad	Salad	Salad	Salad	Salad-in-a-Cup
Oils	-	-	-	Oil	Oil	Frothy Oil	Oil	Oil	Frothy Oil	Frothy Oil

[Konzol] Receptek - folytatás

▼ [Konzol] Karrierek

Artist [Művész]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Nude Modell	-	-	-	-	-	-	-	-	14-18	4	126
2	House Painter	-	-	-	-	-	-	-	-	9-14	5	154
3	Studio Assistant	-	1	-	-	-	-	-	-	9-15	6	210
4	Museum Guard	-	1	1	-	-	-	-	-	10-15	5	252
5	Studio Artist	-	1	2	-	-	1	-	2	11-16	5	385
6	Resident Artist	-	3	2	-	-	1	-	4	18-1	7	392
7	Art Critic	-	4	2	-	-	2	-	5	11-17	6	613
8	L'Enfant Terrible	-	4	3	-	-	3	-	7	14-19	5	788
9	Gallery Owner	-	4	4	-	-	4	-	10	10-15	5	933
10	Museum Director	-	4	5	-	-	5	-	13	11-15	4	1500

Athletics [Sport]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Team Mascot	-	-	-	-	-	-	-	-	15-21	6	154
2	Ball Collector	-	-	-	1	-	-	-	-	9-15	6	238
3	Rookie	-	-	-	2	-	-	-	-	9-15	6	322
4	Starter	-	-	1	2	-	-	-	1	9-15	6	420
5	All Star	-	-	2	6	-	-	-	2	9-15	6	539
6	MVP	-	1	3	8	-	-	-	3	9-15	6	893
7	Superstar	-	2	4	10	-	-	-	4	9-16	7	1190
8	Head Coach	-	4	5	10	-	-	-	5	9-14	5	1500
9	Hall of Famer	-	7	7	10	-	-	-	6	9-15	6	1750
10	Living Legend	-	7	10	10	-	-	-	8	11-17	6	2033

Business [Üzlet]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Traveling Salesman	-	-	-	-	-	-	-	-	9-15	6	250
2	Used Car Dealer	-	-	-	-	-	-	-	-	9-16	7	300
3	Telemarketer	-	-	2	-	-	-	-	-	9-16	7	350
4	Junior Executive	-	-	2	-	-	1	-	1	9-16	7	448
5	Executive	-	-	4	-	2	1	-	3	9-15	6	560
6	Senior Manager	-	-	4	-	3	3	-	4	8-17	9	728
7	Vice President	-	-	5	-	4	3	-	5	8-16	8	924
8	President	-	-	5	-	6	4	-	6	9-16	7	1400
9	CEO	-	-	6	-	7	6	-	7	9-16	7	1665
10	Business Tycoon	-	-	9	-	9	7	-	8	10-16	6	2100

Criminal [Bűnözés]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Fizetés (heti)
1	Vandal	-	-	-	-	-	-	-	-	9-15	6	168
2	Shoplifter	-	-	1	-	-	-	-	-	9-17	8	252
3	Burglar	-	-	2	-	-	-	-	-	8-16	8	350
4	Car Thief	-	-	2	-	1	-	-	1	9-16	7	448
5	Mugger	-	-	3	1	1	-	-	2	9-16	7	560
6	Body Guard	-	-	4	2	1	-	-	3	15-23	6	728
7	Arsonist	-	-	5	2	2	-	-	3	21-3	6	924
8	Extortionist	-	-	5	3	5	-	-	4	9-15	6	1400
9	Hit Man	-	-	6	3	7	-	-	5	14-20	6	1665
10	Mob Boss	-	-	9	3	9	-	-	7	17-23	6	2100

Fashion [Divatszakma]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Hand Model	-	-	-	-	-	-	-	-	7-12	5	200
2	Lingerie Modell	-	-	-	-	-	-	-	-	15-21	6	230
3	Body Waxer	-	-	-	-	-	2	-	-	9-15	6	300
4	Fingernail Painter	-	1	-	-	-	3	-	-	10-15	5	365
5	Wig Designer	-	2	-	-	-	4	-	2	11-16	5	400
6	Hair Stylist	-	3	1	-	-	5	-	4	18-1	7	540
7	Makeup Artist	-	4	2	-	-	6	-	5	11-17	6	700
8	Runway Model	-	4	3	-	-	7	-	7	14-19	5	900
9	Centerfold	-	4	4	-	-	9	-	10	10-15	5	1200
10	Super Model	-	4	5	-	-	10	-	13	22-2	4	1400

Law [Rendvédelem]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Security Guard	-	-	-	-	-	-	-	-	19-2	7	336
2	Cadet	-	-	-	1	-	-	-	-	9-15	6	448
3	Patrol Officer	-	-	-	2	-	-	-	-	15-23	8	552
4	Desk Sergeant	-	-	-	2	1	-	-	1	9-15	6	616
5	Vice Squad	-	-	-	3	1	-	-	2	10-16	6	686
6	Detective	-	-	-	3	4	-	2	2	9-15	6	756
7	Lieutenant	-	-	-	4	5	-	4	3	9-15	6	826
8	SWAT Team Leader	-	-	-	4	6	-	6	4	11-18	7	875
9	Secret Service Agent	-	-	-	7	9	-	7	6	8-16	8	910
10	Sim In Black	-	-	-	10	9	-	8	7	10-16	6	1225

Medicine [Gyógyászat]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Emergency Med. Technician	-	-	-	-	-	-	-	-	8-14	6	280
2	Paramedic	-	-	-	-	-	-	1	-	20-2	6	385
3	Nurse	-	-	-	-	1	-	2	-	7-14	7	476
4	Intern	-	2	-	-	2	-	4	1	9-18	9	574
5	Resident	-	2	-	-	3	-	5	2	18-1	7	672
6	General Practitioner	-	4	-	-	4	-	6	3	10-18	8	770
7	Specialist	-	7	-	-	5	-	7	4	10-16	6	875
8	Surgeon	-	9	-	-	7	-	8	5	10-16	6	980
9	Medical Researcher	-	9	-	-	8	-	9	7	11-18	7	1356
10	Chief of Staff	-	9	-	-	10	-	10	9	9-16	7	1499

Military [Hadsereg]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Latrine Cleaner	-	-	-	-	-	-	-	-	7-13	6	250
2	Boot Polisher	-	-	-	1	-	-	-	-	9-16	6	300
3	Drill Instructor	-	-	-	2	-	-	-	-	15-23	8	552
4	Paratrooper	-	-	-	2	1	-	-	-	9-15	6	616
5	Chopper Pilot	-	-	-	3	1	-	-	-	10-16	6	686
6	Covert Ops	-	-	-	3	4	-	2	1	9-15	6	756
7	Secret Agent	-	-	-	4	5	-	4	3	9-15	6	826
8	Code Breaker	-	-	-	4	6	-	6	4	11-18	7	875
9	"Cleaner"	-	-	-	7	9	-	7	5	8-16	8	910
10	War Monger	-	-	-	10	9	-	8	6	10-16	6	1225

Politics [Poitika]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Campaign Worker	-	-	-	-	-	-	-	-	9-18	9	1540
2	Intern	-	-	1	-	-	-	-	-	9-15	6	2100
3	Lobbyist	-	-	2	-	-	-	-	-	8-14	6	2520
4	Campain Manager	-	-	4	-	-	-	-	1	8-17	9	3010
5	City Council Member	-	-	5	-	2	-	-	2	9-15	6	3395
6	State Assemblyperson	-	-	5	-	3	1	-	3	9-16	7	3780
7	Congressperson	-	-	5	-	4	2	-	3	9-15	6	4200
8	Judge	-	-	6	-	6	3	-	3	10-14	4	4552
9	Senator	-	-	7	-	6	4	-	5	9-18	9	4900
10	Mayor	-	-	10	-	7	5	-	8	10-16	6	5252

Science [Tudomány]

Szint	Beosztás	Főzés	Műszaki	Karizma	Erőnlét	Logika	Kreat.	Takarítás	Barátok száma	Munkaidő	M.órák száma	Napi fizetés
1	Lab cleaner	-	-	-	-	-	-	-	-	11-17	6	217
2	Potion Tester	1	-	-	-	-	-	1	-	16-22	6	332
3	Pyro	1	-	-	-	1	-	3	-	9-15	6	448
4	Virus Breeder	2	-	-	-	1	-	5	1	8-15	6	525
5	Chemist	3	-	-	-	2	-	6	2	10-17	7	630
6	Vivisectionist	4	-	-	-	4	-	6	3	10-19	9	756
7	Gene Splicer	5	-	-	-	5	-	7	3	8-13	5	896
8	Robotician	6	-	-	-	8	-	7	3	8-13	5	1036
9	Space-Time Tinkerer	6	-	-	-	8	-	8	5	10-14	4	1522
10	Death Ray Inventor	9	-	-	-	10	-	10	8	22-2	4	2333

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Csoport	Név	Ár	Hunger (Éhség)	Energy (Energia)	Fun (Móka)	Bladder (Ürítés)	Repulse (Haragkeltő)	Skill Boost (Jártass. +)	Diuretic (Hashajtó)	Nausea (Hánytató)	Aphrodisiac (Vágykeltő)	Hűtő
Meat	Beef	6	19	0	0	-10	0	0	0	0	0	1
Meat	Chicken	5	16	-2	0	-10	1	1	0	0	0	1
Meat	Pork	5	17	10	0	-10	0	0	0	0	0	1
Meat	Lamb	7	20	0	0	-10	0	0	0	1	0	3
Meat	Turkey	4	19	-10	5	-10	1	1	0	0	0	3
Meat	Llama	15	18	15	25	-5	0	1	1	1	2	4
Meat	Ostrich	12	12	30	20	-10	0	1	0	0	1	4
Vegetables	Carrot	3	9	0	10	-2	0	1	0	0	1	1
Vegetables	Celery	2	8	10	0	-10	0	0	1	0	0	1
Vegetables	Onion	2	12	0	-10	-2	0	0	0	0	0	1
Vegetables	Potato	2	14	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Vegetables	Broccoli	3	14	5	10	-5	0	1	0	0	0	3
Vegetables	Lettuce	2	7	10	0	-2	0	0	0	1	0	3
Vegetables	Beet	5	13	0	10	-2	0	0	0	1	0	4
Vegetables	Tomato	5	14	0	0	-5	0	0	0	0	1	4
Fruits	Lemon	2	8	10	10	-2	0	0	0	0	0	1
Fruits	Lime	2	8	10	10	-2	0	0	0	0	1	1
Fruits	Orange	2	10	10	10	0	0	0	0	0	0	1
Fruits	Apple	3	14	0	0	-15	0	1	1	0	0	3
Fruits	Cherry	6	10	10	0	-2	0	0	0	0	1	3
Fruits	Banana	3	10	10	10	-2	0	1	0	1	1	4
Fruits	Stawberry	5	13	20	0	-2	0	1	0	0	1	4
Dairy	Egg	2	14	5	0	-5	0	1	0	0	0	1
Dairy	Milk	2	11	0	0	-10	1	1	0	0	0	1
Dairy	Yogurt	5	11	0	0	-5	0	2	0	0	0	3
Dairy	Cheese	4	11	0	0	-10	1	1	0	1	0	4
Grain	Sourgough	5	14	5	5	-10	1	0	0	0	1	1
Grain	White Flour	3	13	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Grain	Whole Wheat Flour	4	16	0	0	-5	0	1	0	0	0	1
Grain	Rye	5	16	0	15	-5	0	1	0	0	0	3
Grain	Oat Flour	4	13	10	15	-5	0	1	0	0	0	4
Liquids	Water	2	2	0	0	-10	0	0	1	0	0	1
Liquids	Broth	5	12	0	0	-5	0	0	0	0	0	3
Liquids	Juice	3	9	1	15	-10	0	0	0	1	0	4
Oils	Corn Oil	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Oils	Olive Oil	5	3	0	10	-5	0	1	0	0	1	1
Oils	Penaut Oil	2	2	0	10	-5	0	0	0	0	0	1
Oils	Canola Oil	5	4	0	0	-5	0	1	1	0	0	3
Oils	Fauxlestra	2	5	0	-10	0	0	0	2	1	0	4
H. Vegetables	Asparagus	0	13	0	0	-10	0	1	0	0	0	-
H. Vegetables	Avocado	0	16	0	5	-2	0	1	0	0	1	-
H. Vegetables	Bok Choy	0	12	10	0	-2	0	1	1	0	0	-
H. Vegetables	Jicama	0	14	0	0	-2	2	1	0	0	0	-
H. Vegetables	Portabella Mushroom	0	13	5	10	-2	0	2	0	0	1	-
H. Vegetables	Purslane	0	9	0	5	-2	0	2	0	0	0	-
H. Vegetables	Spinach	0	10	10	0	-2	0	2	0	0	0	-
H. Vegetables	White Truffle	0	19	0	30	-2	0	1	0	0	2	-
H. Fruits	Chupa-Chupa	0	12	0	10	-2	0	0	0	0	0	-
H. Fruits	Dangleberry	0	40	25	25	-25	2	0	0	0	1	-
H. Fruits	Mangosteen	0	11	25	10	-2	0	2	1	0	1	-
H. Fruits	Passion Fruit	0	13	10	0	-2	0	0	0	0	2	-
H. Fruits	Persimon	0	13	10	0	-2	0	0	0	0	1	-
H. Fruits	Plum	0	14	10	0	-2	0	2	2	0	0	-
H. Fruits	Soursop	0	12	10	0	-2	2	0	2	0	0	-
H. Fruits	Star Fruit	0	13	10	15	-2	0	0	0	0	1	-
H. Meat	Eel	0	14	25	10	-15	0	0	1	1	0	-
H. Meat	Golden Egg	0	15	0	0	-5	1	1	0	1	2	-
H. Meat	Halibut	0	13	10	10	-10	0	1	0	1	1	-
H. Meat	Lobster	0	22	20	15	-15	0	0	0	1	1	-
H. Meat	Mini-Swordfish	0	17	15	20	-5	0	1	1	0	2	-
H. Meat	Red Snapper	0	14	10	10	-10	0	1	1	1	1	-
H. Meat	Shark	0	22	20	15	-10	0	0	0	1	2	-
H. Meat	Squid	0	17	15	25	-5	0	1	1	2	0	-
H. Meat	Tuna	0	16	15	0	-10	0	1	1	1	0	-
[Konzol] Alapanyagok												

Megjegyzés:

A hűtőknél a számozás az olcsóbbtól a drágább felé tart, az alábbiak szerint:

1: Econocool Refrigerator
2: Chow Bella Bachelor Fridge
3: Nostalgix Refrigerator
4: U-Probe-It Refrigerating Organism

Az alapanyag a feltüntetett hűtőben, és minden magasabb számúban található meg. Az 1-essel jelölt tehát mindegyikben van, a 3-as jelű viszont csak a 3.-ban és a 4.-ben

Interakció megnevezésse	Típus	Elfog bázis %	Kapcs. pont Elfog.	Elut.	Friend Elfog.	Elut.	Crush Elfog.	Elut.	Love Elfog.	Elut.	RO'd Elfog.	Elut.	Hate Elfog.	Elut.	Jealousy Elfog.	Elut.	Disgust Elfog.	Elut.	Fear Elfog.	Elut.
Ask to Move in	+	0%	4	-2	3	-1		-1		-1										
Gossip	+	100%	2	-2																
Greet	+	100%	2	0																
Kick Out	-	100%	-30	-5																
Secret Handshake	+	0%	2	-3	1	-1		-1		-1										
Talk	+	100%	3	-2																
[Konzol] Szocializálás: Általános interakciók																				

Interakció megnevezésse	Típus	Elfog bázis %	Kapcs. pont Elfog.	Elut.	Friend Elfog.	Elut.	Crush Elfog.	Elut.	Love Elfog.	Elut.	RO'd Elfog.	Elut.	Hate Elfog.	Elut.	Jealousy Elfog.	Elut.	Disgust Elfog.	Elut.	Fear Elfog.	Elut.
Card Trick	+	50%	4	-2	1	-1		-1		-1	-1	1	-1		-1		-1		-1	
Check Out	+	50%	7	-5	-3	-1	5	-1		-1	-1	1	-1	1	-1		-1		-1	
Compliment	+	50%	6	-5	1	-1		-1		-1	-1	1	-1		-1		-1		-1	
Draw Potrait	+	50%	5	-3	1	-1		-1		-1	-1	1	-1		-1		-1		-1	
Impress	+	50%	5	-6	1	-1		-1		-1	-1		-1	2	-1		-1		-1	
Kicky Bag	+	50%	4	-3	1	-1		-1		-1	-1		-1	2	-1		-1		-1	
Show Sock Puppet	+	40%	7	-8	1	-1		-1		-1	-1		-1		-1		-1		-1	2
Slap	-	80%	-5	-10	-5	-3	-5	-3	-5	-3				5					5	
Tell Joke	+	50%	5	-3	1	-1		-1		-1	-1	1	-1		-1		-1		-1	
Threaten	-	60%	-5	-5	-1	-2	-2	-2	-2	-2				4					3	
[Konzol] Szocializálás: Acquaintance (Ismerős) státusz																				

Interakció megnevezésse	Típus	Elfog bázis %	Kapcs. pont Elfog.	Elut.	Friend Elfog.	Elut.	Crush Elfog.	Elut.	Love Elfog.	Elut.	RO'd Elfog.	Elut.	Hate Elfog.	Elut.	Jealousy Elfog.	Elut.	Disgust Elfog.	Elut.	Fear Elfog.	Elut.
Back-Crack	+	20%	4	-8	1	-1		-1		-1	-1		-1		-1		-1		2	4
Charm	+	20%	3	-5		-1	1	-1	1	-1	-1		-1	2	-1		-1		-1	
Confide	+	0%	5	-5	1	-1		-1		-1	-1		-1	2	-1		-1		-1	
Dirty Joke	+	25%	4	-8	2	-1		-1		-1	-1	5	-1	1	-1		1		-1	
Gross Out	-	50%	5	-12	-1	-5	-1	-5	-1	-5				1			3	6		
Hit On	+	0%	5	-10	-3	-1	2	-1	2	-1	-1	2	-1		-1		-1		-1	
Insult	-	51%	-5	-5	-1	-2	-1	-2	-1	-2				3					3	
Kiss	+	0%	5	-10	-3	-3	4	-3	4	-3	-1	5	-1		-1		-1		-1	
Mock	-	50%	3	-8	-1	-2	-1	-2	-1	-2	3	4								
Slap Game	-	50%	4	-8	1	-1		-1		-1			3	1						3
Tell Tall Tale	+	0%	3	-5	1	-1		-1		-1	-1	1	-1		-1		-1		-1	
Tickle	+	20%	3	-5	2	-1		-1		-1	-1		-1	3	-1		-1		-1	
[Konzol] Szocializálás: Friend (Barát) státusz																				

Interakció megnevezésse	Típus	Elfog bázis %	Kapcs. pont Elfog.	Elut.	Friend Elfog.	Elut.	Crush Elfog.	Elut.	Love Elfog.	Elut.	RO'd Elfog.	Elut.	Hate Elfog.	Elut.	Jealousy Elfog.	Elut.	Disgust Elfog.	Elut.	Fear Elfog.	Elut.
Admire	+	0%	3	-9	2	-1		-1		-1	-2		-2		-2		-2		-2	
Dis	-	0%	-8	-3	-1	-1	-1	-1	-1	-1				3					3	
Elicit Comfort	+	0%	3	-9	2	-1		-1		-1	-2	1	-2		-2		-2		-2	
Hug	+	0%	4	-12	-1	-1		-2		-2	-2	1	-2		-2		-2		-2	
Kiss	+	0%	6	-18	-1	-1	3	-2	1	-2	-2	1	-2		-2		-2		-2	
Portable Gaming	+	0%	4	-12	2	-1		-1		-1	-2		-2		-2		-2		-2	
Punch Arm	+	0%	5	-15	2	-1		-1		-1		1								2
Reminisce	+	0%	3	-9	2	-1		-1		-1	-2	1	-2		-2		-2		-2	
[Konzol] Szocializálás: Best Friend (Legjobb barát) státusz																				

Interakció megnevezésse	Típus	Elfog bázis %	Kapcs. pont Elfog.	Elut.	Friend Elfog.	Elut.	Crush Elfog.	Elut.	Love Elfog.	Elut.	RO'd Elfog.	Elut.	Hate Elfog.	Elut.	Jealousy Elfog.	Elut.	Disgust Elfog.	Elut.	Fear Elfog.	Elut.
Argue	-	0%	3	-5	-1	-2	-1	-2	-1	-2	-1	1		3						
Caress	+	0%	4	-7	-1	-1		-1	3	-1	-1	2	-1		-1		-1		-1	
Flying Hug	+	0%	5	-8	-1	-1		-1	3	-1	-1	2	-1		-1		-1		-1	
Hold Hands	+	15%	3	-5	-1	-1		-1	3	-1	-1	2	-1		-1		-1		-1	
Serenade	+	0%	3	-7	-1	-1		-1	3	-1	-1	2	-1		-1		-1		-1	
Smooch	+	0%	5	-12	-1	-1		-1	3	-1	-1	2	-1		-1		-1		-1	
[Konzol] Szocializálás: Crush (Rajongás) státusz																				

Interakció megnevezésse	Típus	Elfog bázis %	Kapcs. pont Elfog.	Elut.	Friend Elfog.	Elut.	Crush Elfog.	Elut.	Love Elfog.	Elut.	RO'd Elfog.	Elut.	Hate Elfog.	Elut.	Jealousy Elfog.	Elut.	Disgust Elfog.	Elut.	Fear Elfog.	Elut.
Hug	+	0%	4	-12	-2	-1		-2	3	-2	-2	1	-2	1	-2		-2		-2	
Make Out	+	20%	4	-12	-2	-1		-2	3	-2	-2	1	-2	1	-2		-2		-2	
Propose	+	25%	4	-12	-2	1		-2	3	-2	-2		-2		-2		-2		-2	
Sexy Growl	+	0%	4	-12	-2	-1		-2	3	-2	-2	1	-2	1	-2		-2		-2	
Squeeze	+	0%	4	-12	-2	-1		-2	3	-2	-2	1	-2	1	-2		-2		-2	
Tease	-	40%	4	-12	1	-2		-3		-3		1		2						
[Konzol] Szocializálás: Lover (Szerelmes) státusz																				

■ MELLÉKLET II. - TÁBLÁZATOK

Interakció megnevezésse	Típus	Elfog bázis %	Kapcs. pont		Friend		Crush		Love		PO'd		Hate		Jealousy		Disgust		Fear	
			Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.
Apologize	+	75%	10	-5		-1		-1		-1	-5		-5	1	-5		-5		-5	
Burp in Face	-	50%	-10	-5	-2	-2	-2	-2	-2	-2				4	-5		6	2		
Chill Out	+	75%	5	-5		-1		-1		-1	-5		-5	1			-5		-5	
Give Finger	-	100%	5	-10	-2	-2	-2	-2	-2	-2			3	5						
Poke Chest	-	75%	-5	-5	-2	-2	-2	-2	-2	-2				4					3	
Shove	-	75%	-4	-8	-2	-2	-2	-2	-2	-2		4							3	
Wedgie	-	75%	-8	-10	-2	-2	-2	-2	-2	-2		4							3	
[Konzol] Szocializálás: Enemy (Ellenség) státusz																				

Interakció megnevezésse	Típus	Elfog bázis %	Kapcs. pont		Friend		Crush		Love		PO'd		Hate		Jealousy		Disgust		Fear	
			Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.	Elfog.	Elut.
Blackmail	-	50%	-1	-10	5	-5		-5		-5	-5		-5	5	-5		-5		-5	
Electro-Hand	-	100%	5	-5	2	-1		-1		-1	-2	1	-2		-2		-2		-2	
Fight	-	50%	-12	-12	-5	-5		-5		-5				5					5	
Give Daisy	+	75%	7	-5		-1	-5	-1	-5	-1	-3	5	-3		-3				-3	
Grovel	+	75%	8	-4		-1	2	-1	-2	-1	-5		-5	3	-5				-5	
[Konzol] Szocializálás: Archenemy (Ősellenség) státusz																				

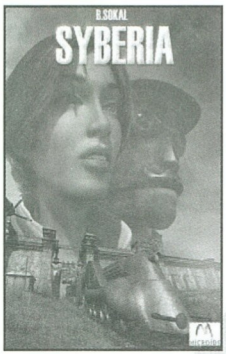
Karrier	2. szint	3. szint	5. szint	7. szint	9. szint	10. szint
Artist (művészet)	Barettsapka	Szemüveg	Hegyesorrú cipő	Nyakkendő	Puccos kabát	Tollboa
Athletics (sport)	Mez	Nadrág	Sportcipő	Sisak	Kéz- és lábszárvédő	Úszószemüveg
Business (üzlet)	Csokornyakkendő	Mellény	Nyakkendő	Blézer	Keménykalap	Monokli
Crime (bűn)	Csokornyakkendő	Mellény	Nyakkendő	Blézer	Fedóra kalap	Bőrkesztyű
Fashion (divat)	Barettsapka	Szemüveg	Hegyesorrú cipő	Nyakkendő	Puccos kabát	Nyaksál
Law (rendvédelem)	Katonai zubbony	Térdvédős nadrág	Túlélőszíj	Infravörös sisak	Golyóálló mellény	Rendőrszemüveg
Medicine (gyógyászat)	Gumikesztyű	Orvosi sapka	Gumicsizma	Orvosi köpeny	Sztetoszkóp	Műtősszemüveg
Military (hadsereg)	Katonai zubbony	Térdvédős nadrág	Túlélőszíj	Infravörös sisak	Golyóálló mellény	Infravörös szemüveg
Politics (politika)	Csokornyakkendő	Mellény	Nyakkendő	Blézer	Cilinder	Szemüveg
Science (tudomány)	Gumikesztyű	Orvosi sapka	Gumicsizma	Orvosi köpeny	Cyberszem	Agyas fejfedő
[Konzol] Elérhető divatelemek, karrierből						

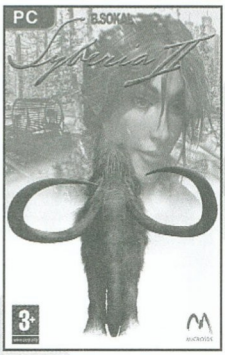
Név	Lakóhely	Elérhető cucc
Betty Buttercup	H.M.S. Amore	Rókastóla
Billy Specter	Sunset Canyon	Farmergatya, szöges övvel és cowboyos lábvédővel; pisztolytáska övvel
Candi Cupp	Tranquility Falls	Karkötő
Chantal Leer	Tranquility Falls	A puccos ruha felsőrésze
Dina Calliente	Jugen House	Gyöngyfüzér
Don Lothario	Jugen House	Hajviselet
Don Threadwell	Cliffside Retreat	Fehér pincérkabát
Farah Moonbiscuit	Shoreline Trails	Homlokékszer és nyaklánc
Felicity Usher	Rockwell Acres	Arany fémöv
Gilda Geld	Biodome	Kutyás válltáska
Goopi Gilscarbo	Tranquility Falls	Bebújós cipő
Hector Fromagero	H.M.S. Amore	Hajviselet
Helga Mandrake	Sunset Canyon	Hajviselet
Isabella Monty	Cliffside Retreat	Könnyű cipő
Jasmine Yves	Mesa Gallery	Rastafari frizura
Jessica Jones	Biodome	Sál
Jessie Rose	The Orbit Room	Selyemöv
John Gray	Andromeda Arms	Karóra
Jonas W. Bragg	Alien Crash Site	Rohamsisak
Larry Liu	Tranquility Falls	Mintás kötött mellény
Mary Gray	Andromeda Arms	Babos otthonka
Nelson Longfellow	H.M.S. Amore	Kapitánysapka és vállap
Nina Calliente	Jugen House	Bakancs
Noel Howard	Biodome	Karóra
Ossie Madison	Rockwell Acres	Sapka
Patricia Pitts	Mesa Gallery	Sapka (usánka)
Patrizio Monty	Cliffside Retreat	Szemüveg
Phil Phantasm	The Orbit Room	Szemüveg
Red S. Hirt	Sunset Canyon	Sál
Rico Banana	Mesa Gallery	Szőrmekabát
Sheila Deadbones	Sunset Canyon	Faláb és vállpapagáj
Timmy Tool	Shoreline Trails	Dorcó
Toothless Joe	Jugen House	Golfsapka
Torin Namaste	Shoreline Trails	Szandál
Turk Johnson	The Orbit Room	Hajviselet
Willy Weir	Mesa Gallery	Indiai ing
Wooster Piggins	Biodome	Pompás bajusz
XHT-F Smiths	Alien Crash Site	Űrruha
XY-XY Smiths	Alien Crash Site	Űrruha
[Konzol] Elérhető divatelemek, simektől		

ELŐKÉSZÜLETBEN

Syberia

PC - PS2



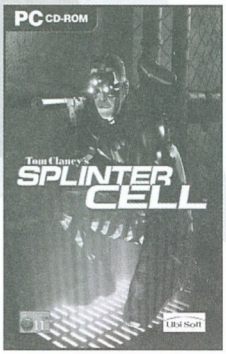


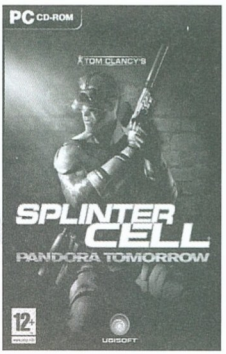
A KALANDJÁTÉK PÁROS LEGAPRÓBB RÉSZLETEI, ÉRDEKESSÉGEKKEL FŰSZEREZVE...

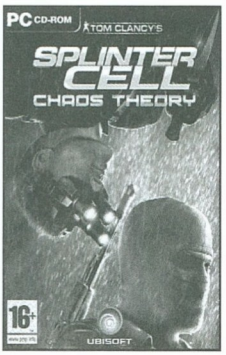
SAM FISHER AKCIÓBAN, EZÚTTAL MINDEN APRÓSÁGRA ÉS TRÜKKRE FÉNY DERÜL...

Tom Clancy's SPLINTER CELL

PC - PS2 - XB - GC

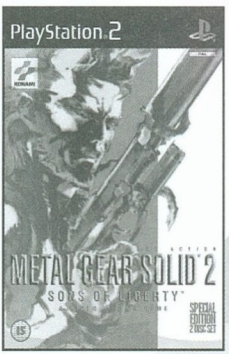




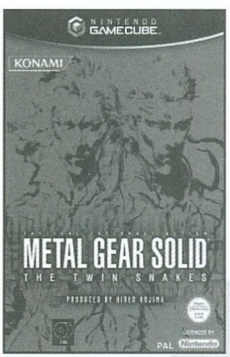


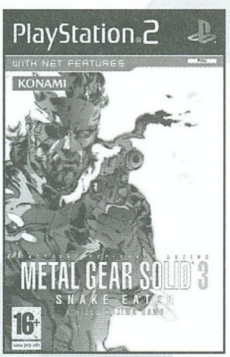
METAL GEAR SOLID

PC - PS2 - XB - GC



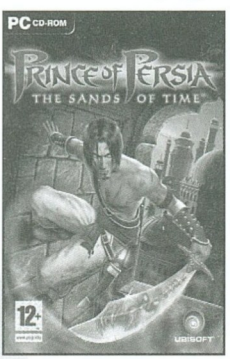
A LEGTÖKÉLETESEBB ÉS A LEGTELJESEBB, A MESTERMŰ SOROZAT ELEMZÉSE...

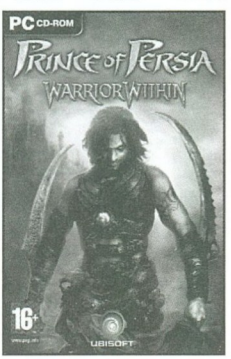




PRINCE OF PERSIA

PC - PS2 - XB - GC



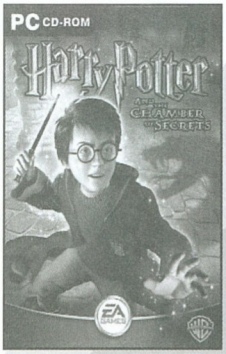


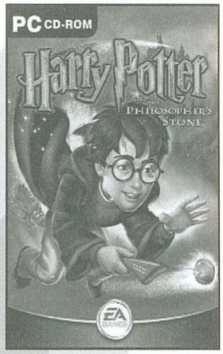
A HERCEG KALANDJAI KÉPEKBEN ELMESÉLVE PILLANATRÓL-PILLANATRA...

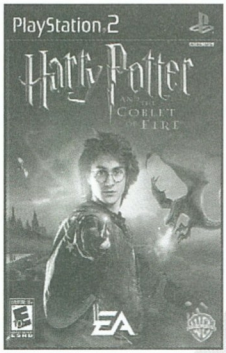
AZ ELŐKÉSZÜLETBEN LÉVŐ KIADVÁNYOKRÓL HONLAPUNKON LEHET RÉSZLETES INFORMÁCIÓT TALÁLNI A **WWW.GAMEMASTER.HU** CÍMEN.

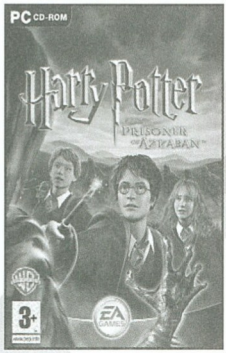
Harry Potter

PC - PS2 - XB - GC







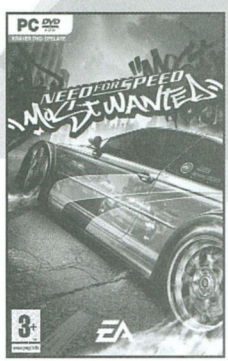


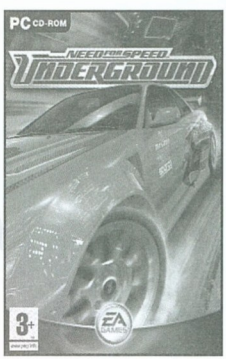
MILLIÓK KEDVENCE Ő, KALANDJAINAK TÖRTÉNETE ITT VAN MINDEN LÉTEZŐ GÉPTÍPUSRA

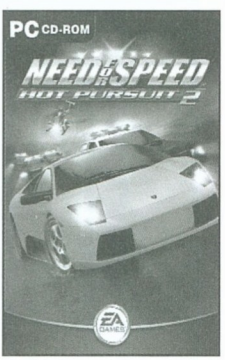
A SZÁGULDÁS SZERELMESEINEK, MINDEN RÉSZLET AMI SEGÍTHETI, HOGY TE LEGYÉL AZ ASZFALT KIRÁLYA...

NEED FOR SPEED

PC - PS2 - XB - GC







AZ ELŐKÉSZÜLETBEN LÉVŐ KIADVÁNYOKRÓL HONLAPUNKON LEHET RÉSZLETES INFORMÁCIÓT TALÁLNI A **WWW.GAMEMASTER.HU** CÍMEN.

GAME MASTER

- 132 OLDAL
- DUPLA DVD
- TELJES JÁTÉK
- EXKLUZÍV ELŐZETESEK, TESZTEK

- HW TESZTEK
- PIACI KÖRKÉP
- VÉGIGJÁTSZÁSOK
- RÉSZLETES GUIDE-OK

HÁROM LAP EGYBEN!

PC.GAMES
+ PLAY ZONE
+ CD GAMES

A LEGNAGYOBB
ÉS A
LEGOLCSÓBB
DUPLA DVD
MELLÉKLETES
JÁTÉKLAP

PC - PS2 - XB - GC
X360 - PS3
PSP - DS - GBA

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

397	187 Ride or Die GU	P, 2, X, G	600 Ft
340	Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
388	Advert Rising TT	P, X	300 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
293	Alexander	P	600 Ft
217	Alias TT	P, 2, X	300 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft
006	America	P	300 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft
387	Animaniacs: TT	2, X, G	300 Ft
380	Arc the Lad: End of Darkn. GU	2	400 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft
346	Area 51	P, 2, X	800 Ft
129	Armed and Dangerous	P, X	600 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2, X, G	600 Ft
382	Batman Begins	2, X, G	800 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft
357	Battlefield 2 GU	P	800 Ft
130	Beyond Good & Evil	P, 2, X, G	600 Ft
370	Black & White 2 GU	P	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft
368	Blitzkrieg 2	P	800 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft
017	Bloodrayne	P, 2, X, G	500 Ft
359	Bloodrayne 2	P, 2, X	600 Ft
385	BloodRayne 2	P, 2, X	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping D.	P, 2, X	600 Ft
306	Brothers in Arms: Road to...	P, 2, X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
285	Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
223	Catwoman	P, 2, X, G	600 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft
399	Charlie and the Chocolate F	P, 2, X, G	400 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft
240	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft
333	Close Combat: First to Fight TT	P, X	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft
327	Cold Fear	P, 2, X	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P, 2, X	600 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P, 2, X, G	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft
392	Conker: Live & Reloaded TT	X	300 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft
305	Constantine GU	P, 2, X	600 Ft
320	Cossacks II: Napoleonic W. GU	P	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2, X	300 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
398	Darkwatch	2, X	600 Ft
233	D-Day	P	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P, X	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft
384	Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P, 2, X	600 Ft
310	Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft
325	Domination GU	P	600 Ft
311	Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft
336	Doom 3 GU	P, X	600 Ft
373	Dragonshard	P	600 Ft
224	Driv3r	P, 2, X	600 Ft
329	Dungeon Lords [1. rész]	P	800 Ft
362	Dungeon Lords [2. rész]	P	800 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft
375	Dungeon Siege 2 [1.rész]	P	800 Ft
364	Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
324	Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft
034	Enter the Matrix	P, 2, X, G	500 Ft
334	Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
376	Evil Dead Regeneration	P, 2, X	600 Ft
035	Evil Island	P	300 Ft
369	Fable	P, X	600 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft
367	Fahrenheit	P, 2, X	600 Ft
036	Fallout Tactics	P	300 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2, X	600 Ft
381	Fantastic 4	P, 2, X, G	600 Ft
136	Far Cry	P	600 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
300	FlatOut GU	P, 2, X	400 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft
345	Forza Motorsport GU	X	400 Ft
037	Freedom Fighters	P, 2, X, G	500 Ft
038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
315	Freedom Force Vs. The 3rd R.	P	800 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P, 2, X	300 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
219	Galleon	X	600 Ft
137	Gangland	P	600 Ft
396	Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
344	God of War	2	800 Ft
283	GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
040	GP3 addon	P	300 Ft
281	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
041	Grand Theft Auto III	P, 2, X	500 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
042	Grandia 2	P, 2	400 Ft
400	Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
043	GTA3: Vice City	P, 2, X	500 Ft
294	GTR GU	P	600 Ft
254	Half-Life 2	P	800 Ft
044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
045	Halo	P, X	500 Ft
269	Halo 2	X	600 Ft
046	Harry Potter	P, 2, X, G	400 Ft
196	Harry Potter and the Prisoners	P	600 Ft
197	Harry Potter and the Prisoners	2, X, G	600 Ft
245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft
048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
378	Heroes of the Pacific TT	P, 2, X	300 Ft
201	Hitman Contracts	P, 2, X, G	600 Ft
190	Hitman Contracts TT	P, 2, X, G	400 Ft
049	Homeworld 2	P	500 Ft
050	Hostile Waters	P	300 Ft
051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
331	Imperial Glory GU	P	600 Ft
053	Impossible Creatures	P	500 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	P, 2, X	500 Ft
138	Jack the Ripper	P	600 Ft
347	Jade Empire GU	X	800 Ft
273	Jak 3	2	300 Ft
172	James Bond 007: Everything ...	P, 2, X, G	600 Ft
055	Jedi Outcast 2	P, X	400 Ft
207	Joint Operations TT	P	300 Ft
139	Kill.Switch	P, 2, X	600 Ft
393	Killer7	2, G	800 Ft
267	Killzone	2	600 Ft
289	Kingdom Hearts: Chain of...	A	200 Ft
339	Klonoa 2: Dream Champ T. TT	P	300 Ft
227	Knights of the Temple TT	P, 2, X, G	300 Ft
140	Legacy of Kain: Defiance	P, 2, X	600 Ft
348	LEGO Star Wars	P, 2, X, G	600 Ft
247	Leisure Suit Larry GU	P, 2, X	400 Ft
264	Leisure Suit Larry TT	P, 2, X	300 Ft
056	Lord of the Rings	P, 2, X, G	500 Ft
141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft
149	LoTR: The Return of the King	P, 2, X, G	600 Ft
386	Madagascar TT	P, 2, X, G, D	300 Ft
057	Mafia	P, 2, X	500 Ft
162	Manhunt	P, 2, X	600 Ft
166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
353	Mario Party Advance TT	A	300 Ft
215	Mashed	P, 2, X	600 Ft
058	Max Payne 2	P, 2, X	500 Ft
059	MechCommander 2	P	300 Ft
060	Mechwarrior 4	P	300 Ft
061	Medal of Honor	P	400 Ft
379	Medal of Honor: European Ass.	2, X, G	800 Ft
167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
259	Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
062	Medieval: Total War	P	400 Ft
389	Megaman 5: Battle Network TT	D	300 Ft
304	Mercenaries	2, X	800 Ft
063	Metal gear Solid 2	P, 2, X	500 Ft
280	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
169	Metal Gear Solid: The Twin S.	G	600 Ft
277	Metal Slug Advance	A	200 Ft
284	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
313	Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
349	Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft
160	Mission Impossible: Operation S.	2, X, G	600 Ft
177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft
248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
065	Myst 3 Exile	P, 2, X	300 Ft
377	Myst 5 [1.rész]	P	400 Ft
257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft
066	Myth 3	P	400 Ft
332	Necromania: Trap of D. TT	P	300 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Jelmagyarázat: **P:** PC, **2:** PS2, **X:** Xbox, **G:** Gamecube, **A:** GameBoy Advance, **D:** Nintendo DS. A játékok neve után: **TT:** Tippek-trükkök, **GU:** Guide

268	Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
148	Need for Speed: Underground	P, 2, X, G	600 Ft
258	Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft
068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft
235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
069	NFS2: Hot Pursuit	P, 2, X, G	500 Ft
174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
070	No One Lives Forever	P, 2	300 Ft
071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft
212	Obscure	P, 2, X	600 Ft
286	Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
072	Oni	P	300 Ft
198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
073	Operation Flashpoint	P	300 Ft
074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft
075	Original War	P	300 Ft
391	Pac-Pix DS TT	D	200 Ft
184	Painkiller [1.rész]	P	600 Ft
214	Painkiller [2.rész]	P	600 Ft
299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
356	Panzers: Phase Two	P	800 Ft
328	Pariah	P, 2, X	800 Ft
183	Partners	P	500 Ft
290	Pathway to Glory	N	200 Ft
186	Perimeter	P	600 Ft
395	Pilot Down: Behind Enemy Lines	P, 2, X	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P, 2, X	500 Ft
077	Platoon	P	500 Ft
309	Playboy: The Mansion TT	P, 2, X	300 Ft
078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft
079	Post Mortem	P	500 Ft
080	Praetorians	P	500 Ft
150	Prince of Persia: Sands of Time	P, 2, X, G	600 Ft
081	Prince of Persia: SoT TT	P, 2, X, G	300 Ft
255	Prince of Persia: Warrior Within	P, 2, X, G	600 Ft
082	Prisoner of War	P	400 Ft
155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
343	Project Rub TT	D	200 Ft
200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
317	Project: Snowblind	P, 2, X	600 Ft
222	Psi-Ops: The Mindgate Consp.	2, X	600 Ft
352	Psychonauts	P, 2, X	600 Ft
361	Psychotoxic	P	600 Ft
312	Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
274	Ratchet & Clank: Up Your Ars.	2	300 Ft
341	Rave Master: Special Attack F TT	A	200 Ft
083	Red Alert 2	P	300 Ft
199	Red Dead Revolver	2, X	600 Ft
084	Red Faction 2	P	500 Ft
085	Republic: The Revolution	P	500 Ft
279	Requiem of Hell	N	200 Ft
301	Resident Evil 4	2	800 Ft
220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
394	Resident Evil: Outbreak 2	2	600 Ft
086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
226	Richard Burns Rally TT	P, 2, X	300 Ft
390	Ridge Racer DS TT	D	200 FT
087	Rise of Nation	P	500 Ft
194	Rise of the Nations: ToP	P	600 Ft
363	Rising Kingdoms	P	600 Ft
088	Robin Hood	P	500 Ft
365	Roller Coaster T. 3: Soaked! TT	P	400 Ft
265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
262	Rome: Total War	P	600 Ft
089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
090	Rune	P	300 Ft
091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft
142	Sacred	P	600 Ft
326	Sacred Underworld GU	P	600 Ft
383	SCAR GU	P, 2, X	500 Ft
092	Schizm	P	400 Ft
323	Scrapland TT	P, X	300 Ft
244	Second Sight	P, 2, X, G	600 Ft
157	Secret Weapons Over Norm. TT	P,2, X	300 Ft
093	Serious Sam	P, X	300 Ft
094	Serious Sam	P	400 Ft
095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
096	Settlers 4	P	300 Ft
366	Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
216	Shrek 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
292	Sid Meier's Pirates! GU	P, X	800 Ft
178	Silent Hill 2	P, 2, X	500 Ft
097	Silent Hill 3	P, 2	500 Ft
238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
098	Sim City 4	P	500 Ft
099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
179	SIMS biblia	P	800 Ft
181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
372	SIMS: Nightlife GU	P	600 Ft
192	Singles TT	P	400 Ft
272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
182	Sniper TT	P	400 Ft
101	Soldier of Fortune II	P, X	400 Ft
211	Soldiers	P	600 Ft
228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
102	Soul Reaver 2	P, 2	400 Ft
213	Sökdner TT	P	300 Ft
143	Spellforce TT	P	300 Ft
221	Spider-Man 2	2, X, G	600 Ft
208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
103	Splinter Cell	P, 2, X, G	500 Ft
168	Splinter Cell: Pandora Tom.	P, 2, X, G	600 Ft
288	SpongeBob SP. The Movie TT	2, X, G, A	200 Ft
351	Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
350	Star Wars Episode III	2, X, D, S	600 Ft
246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
282	Star Wars: KotOR II	X	600 Ft
296	Star Wars: KotOR II The Sith L.	P	600 Ft
144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
302	Star Wars: Republic Commando	P, X	800 Ft
316	Still Life	P, X	800 Ft
321	Street Racing Syndicate TT	P, 2, X	300 Ft
330	Stronghold 2	P	600 Ft
105	Stupid Invadres	P	300 Ft
106	Summoner	P, 2	300 Ft
355	Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
108	Syberia	P, 2, X	400 Ft
154	Syberia	P, 2, X	600 Ft
189	Syberia 2	P, 2, X	600 Ft
202	Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
287	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
109	Technomage	P	300 Ft
335	Tekken 5 GU	2	600 Ft
153	Terminator 3: Rise of the Mach.	2, X	600 Ft
303	The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
360	The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
322	The Bard's Tale TT	P, 2, X	300 Ft
218	The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
298	The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P, X	400 Ft
270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
111	The Great Escape	P, 2, X	500 Ft
278	The Legend of Zelda: Minish Cap	A	200 Ft
261	LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
260	The Moment of Silence	P	600 Ft
308	The Punisher TT	P, 2, X	300 Ft
112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
145	The Simpsons: Hit and Run	P, 2, X, G	600 Ft
232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
319	The Sims 2: University GU	P	600 Ft
164	The Sims Bustin' Out TT	2, X, G	300 Ft
209	The Suffering	P, 2, X	600 Ft
113	The Thing	P, 2, X	400 Ft
114	The Ward	P	300 Ft
210	Thief 3	P, X	600 Ft
115	Throne of Darkness	P	400 Ft
146	Toca Race Driver 2 TT	P, X	300 Ft
271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
314	TC Splinter Cell: Chaos Theory	P, 2, X, G	800 Ft
116	Tomb Raider Angel of Darkness	P, 2	500 Ft
250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
117	Tony Though	P	500 Ft
263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
151	True Crime: Streets of LA	P, 2, X, G	600 Ft
318	UEFA Champ. L. 2004-2005 GU	P, 2, X, G	600 Ft
187	UEFA EURO 2004 GU	P, 2, X, G	600 Ft
374	Ultimate SpiderMan TT	P, 2, X, G	300 Ft
337	Unreal Championship 2 GU	X	600 Ft
118	Unreal II	P	500 Ft
193	UT 2004 GU	P	800 Ft
291	Vampire	P	600 Ft
203	Van Helsing	2, X	600 Ft
119	Vietcong	P	500 Ft
120	Warcraft III	P	400 Ft
236	Warhammer 40k: Dawn... GU	P	600 Ft
342	Warioware Touched! TT	D	200 Ft
121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
122	Warrior Kings	P	400 Ft
307	Winnie the Pooh's	2	300 Ft
123	Wizardry 8	P	400 Ft
358	World of Warcraft GU	P	800 Ft
124	World War 3	P	400 Ft
156	Worms 3D tippek	P, 2, X, G	300 Ft
338	Worms 4: Mayhem GU	P, 2, X	400 Ft
275	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
125	XIII	P, 2, X, G	500 Ft
371	Xmen 2	P, 2, X, G	600 Ft
354	Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft
126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
127	Zanzarah	P	400 Ft

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

ISBN 963 229 910 8

ÁRA: 2500,- Ft

www.gamemaster.hu